Broj 60 5/10 Srbija 80 DIN. • CG 1 EUR • BiH 2 KM

ŽELITE LI JEDAN NINTENDO DS LITE?

www.screenfun.rs

SCREENFUN

FINAL FANTASY XIII

Je li 13 baksuzan broj za hit serijal?

God of War 3
Maestralan završetak Kratosovog davno započetog posla

Just Cause 2
Kako se demokratija širi mecima i eksplozivom

Assassin's Creed 2
Konačno i za PC: Bez originala nema igara

POGLED U BUDUĆNOST: KAKO ĆEMO SE IGRATI ZA DVE DECENIJE

SAMO ZA ČLANOVE

Wii Just Dance
Wii Peppa Pig The Game
Wii Ben 10 Alien Force Vilgax Attacks

-20%

-20%

PC Colin McRAE
PC Supreme commander 2
PC Assassin's Creed 2

PS3 Assassins Creed 2
PS3 Star Wars The Force Unleashed Platinum
PS3 Moto 2008

-15%

Logitech G330 Gaming

Logitech G9x Laser Mouse New

Logitech G500 Gaming Mouse

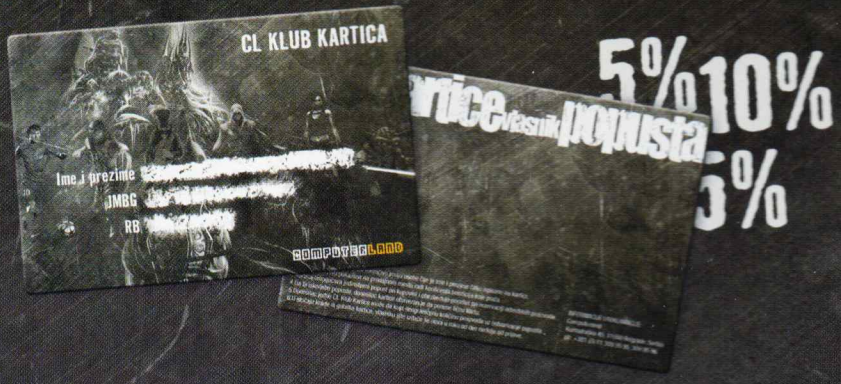
Skeeve Sorrowblade

Zabra Hexx

Sprocket Gyrospring

-20%

COMPUTERLAND



Da li ste znali da pristupanjem CL Klub-u stičete pravo na popuste pri kupovini u bilo kom Computerland prodajnom objektu?

DA LI SI I TI ČLAN?

CL Klub Kartica predstavlja bazu stukture privilegija za članove kluba.
Članovi istog ostravrivaće značajne popuste pri kupovini i dobijaće na mesečnom nivou informacije o aktuelnim proizvodimai popustima. Prednost koju će članovi CL Klub Kartica imati ogledaju se u mogućnostima uštede pri kupovini.

Sledeći broj izlazi 16. maja 2010.

Reč urednika

Poštovana generacijo betona, armature i asfalta, kako podnosite ove prolećne dane? Napupali cvetovi, behar probeharao, trava ozelenela, sunce podivljalo... a vi? Kako ste vi? Je li počeo da vam slini nos, curite li na sve strane, boli li vas glava? Hoće to od alergija, ali ne morate ići na testiranje da biste utvrdili od čega to potiče. Tu je ScreenFun da vam pomogne. Vi ste alergični na prirodu i sve što ima veze s njom! Vaše prirodno okruženje jeste zamračena soba (poželjno je da bude malo zagušljiva), odustvo cveća, koje ionako ne bi preživelo stalno čupkanje radi pravljenja magic potiona, dok su vam sunčevi zraci smrtni neprijatelji, kao da ste vampir. Četiri zida i komp ili konzola. To je sve što vam treba! Ali kako se izboriti s dosadnim društvom, koje želi da vas odvuče u prirodu na neki roštilj? Pomislili ste na roštiljanje Švaba? Ne, ne. Misli se na termičku pripremu samlevenih životinjskih delova na otvorenoj vatri. Poziv na gajbu uzaludan je u tom trenutku, pa vam nema druge nego da se pripremite za izlet. Pod jednu mišku

akumulator iz ćaletovog juga, punto je ionako potrošio na SMS-ovanju, pod drugu mišku PS2 – i pravac prvomajsko izletište! Onemogućite pristup polenu, mirisima cveća i korenja sklanjajući se u neki šator, prespojte kleme – i eto vama zabave u prirodi. Fudbal, košarka... Okej, još nisu napravili simulaciju frizbija, ali praktično učestvujete u svim sportovima, kao i ovi lesser mortals koji trčkaraju po livadi. I savet za kraj. Lukac iz roštilja uvek je ukusniji od onog iz frižidera...

Igor Conić

Secret World
Sudbina sveta je na kocki
str. 10

2 poklon-postera Final Fantasy XIII i God of War III

Preview

4 **Medal of Honor**
Bojišta budućnosti zamenila su WWII

6 **Lara Croft and the Guardina of Light**
Tomb Radier + Diablo

8 **R.U.S.E.**
Strategija za kartaroše

10 **Secret World**
Sudbina sveta je na kocki

16 **Kada će stići**
Raspored izlaženja igara

Special

12 **Zaigrajte budućnost**
Kako ćemo se igrati za dve decenije

Test

po abecednom redu

22 **Final Fantasy XIII**
26 **Assassin's Creed II**
28 **Supreme Commander 2**
30 **Dragon Age: Awakening**
35 **Dawn of War 2: Chaos Rising**
36 **Command & Conquer 4: Tiberian Twilight**
38 **God of War III**
42 **Metro 2033**
44 **Just Cause 2**
48 **Napoleon: Total War**
50 **Silent Hunter 5**
52 **Red Steel 2**
54 **Battlefield: Bad Company 2 VS CoD: Modern Warfare 2 multiplayer**

Software

56 **Bez alata nema zanata**
Alatke za igrače

Hardware

58 **PlayStation Move**
Sony dobio WiiMote?

Fun

60 **Megaposter**
Drugi deo Alise iz zemlje čuda... pardon Tekkena 6

61 **Svaštara**
Dina iz Survivora ima nešto da nama kaže

62 **Game Over**
Kako su zvezde naklonjene Biku

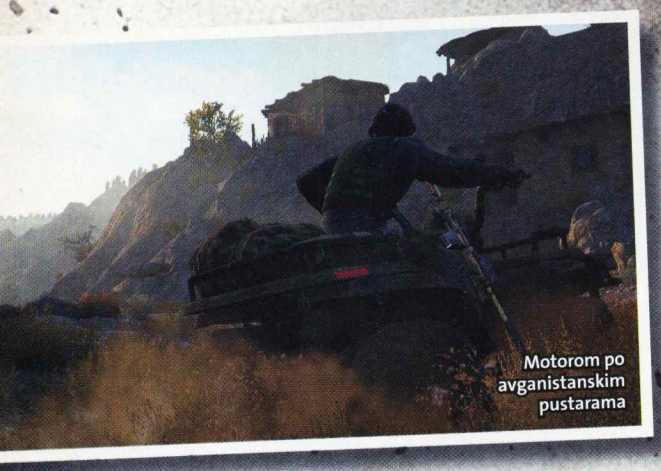
Još u ScreenFunu

18 **Vesti**
Novi Spajdi, F3AR, Lord of the Rings: War in the North...

20 **A sada malo vi**
Nagrada za najbolje pismo

53 **Nintendo DS Lite na poklon**
Idealna spravica za gejming u prirodi

pc ps3 360



Motorom po avganistanskim pustarama

MEDAL OF HONOR

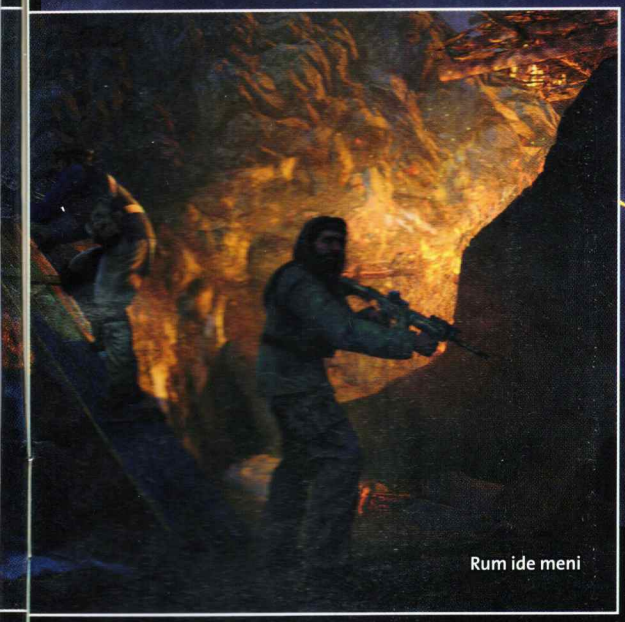
Frontovi Drugog svetskog rata zamenjeni su bojištima budućnosti

U najnovijem Medal of Honoru borbe će se odvijati u potpuno drugačijem okruženju od onog koje smo povezivali s ovim serijalom. Electronic Arts je odlučio da okrene novi list i sledi glavnog konkurenta u ovom žanru — Activision. Oni su još ranije, s Call of Dutyjem, shvatili da je tema Drugog svetskog rata previše eksploatisana u prošlosti i da su se igrači pomalo zasitili ratovanja s Osovinom.

Medal of Honor (ponegde s dodatkom "2010" u nazivu) doslovno je nov početak za serijal, koji po svaku cenu želi da izbegne sličnost s nekim od prethodnika. Dok će pojedinci smeštanje radnje u Avganistan oceniti kao političku propagandu, autori igre tvrde da je lokacija naknadno izabrana jer je zadovoljavala ideje za priču i dizajn ovog naslova. Naime, oni tvrde da ta azijska država nudi veliku raznolikost terena i okruženja, kao i odlične prilike za dizajn nivoa. Neke misije odvijaće se po pustinjskim predelima, kanjonima, a druge u urbanim sredinama, odnosno naseljima najsličnijim brazilskim favelama.

Iako ćete u kampanji voditi nekoliko vojnika, osnovu igre predstavljaće Tier 1, nivo američke vojske što je čine jedinice čiji je glavni zadatak infiltracija i utapanje u lokalno stanovništvo. Ova malobrojna grupa obavljaće zadatke kao stvorene za Sama Fishera iz Splinter Cella, jer oni podrazumevaju tihu eliminaciju grupe terorista, izvidnicu, postavljanje eksploziva i slično. S druge strane, deo priče pratiće i likove na "standardnijim" pozicijama u vojsci, a tada će MoH poprimiti

Neko mi maznô prasetinu



Rum ide meni

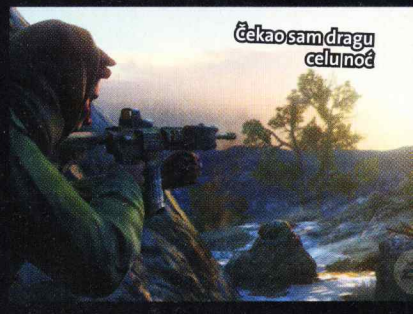
Garant ovde drže stare brojeve ScreenFuna

izgled onoga što vrlo dobro poznajemo iz prethodnika. a ovakvim spojem različitog tempa gejmpleja, Electronic Arts želi da predoči igračima koliko komplikovano i višeslojno izgledaju ratne operacije danas. Na primer, jedna od dosad poznatih misija podrazumevaće da se prvo sa Tier 1 timom došunjate do protivavionskog topa i postavite eksploziv, dok ćete u sledećem zadatku posmatrati tu eksploziju iz očiju druge jedinice, redovne vojske s ozbiljnim naoružanjem, koja će sad imati zadatak da preleti teren i bombarduje određene mete ili frontalno napadne protivnika. Naredna misija opet vas može vratiti u tim na zemlji kojem će biti zadatak da se izvuče živ iz haosa što je usledio itd. S tim u vezi, dodaćemo i to da misije nećete obavljati samo na sopstvenim nogama, već će vam u pojedinim delovima igre biti omogućeno da se vozite u helikopteru, terenskim vozilima ili motorima, što doprinosi dinamičnosti igre.

Sve ovo postići će se uz veliku pomoć stručnjaka američke vojske koji su i sami prošli sve segmente ovakvog načina ratovanja, pa su njihovi saveti i iskustva iskorišćeni za kreiranje nekih misija u ovom izdanju. Naravno, pojedini elementi ratovanja nisu smeli biti otkriveni, ali svi koji su učestvovali u izradi naslova odgovorno tvrde da je realističnost na izuzetno visokom nivou.

Jedna od interesantnijih stvari u vezi s ovom igrom (osim samog okruženja) jeste i to što se enginei kampanje i moda za više igrača razlikuju, jer se razvijaju u odvojenim timovima. Multiplayer, o kojem se zasad ne zna mnogo, radi se u DICE studiju i uz Frostbite softver, igrački engine korišćen u Battlefieldu, čija je najmodernija verzija viđena u nedavno objavljenom Bad Companyju 2. Single-player doživljaj radi se u EA odeljenju u Los Anđelesu, a baziran je na veoma našminkanoj grafičkoj podlozi Unreal 3, koja je poslužila kreiranju velikog prošlogodišnjeg hita Batman: Arkham Asylum.

U ovom momentu, osveženje serijala novim okruženjem i tematikom deluje kao pozitivna stvar, koja je bila potrebna Medal of Honoru. Tu su svi elementi neophodni za jednu vrhunsku igru, što nam govori da Electronic Arts zna šta radi, pa s velikim nestrpljenjem očekujemo finalni proizvod.



Čekao sam dragu celu noć

Medal of Honor

ŽANR:	FPS
IZDAVAČ:	Electronic Arts
BROJ IGRAČA:	1
TERMIN:	jesen 2010.
PLATFORME:	PC, PS3, 360, Wii, DS, NDS, PSP

UTISAK: Medal of Honor jedan je od najznačajnih serijala u FPS žanru. EA ne namerava tek tako da ga uništi, pa promenu teme naslova očekujemo s velikim uzbuđenjem

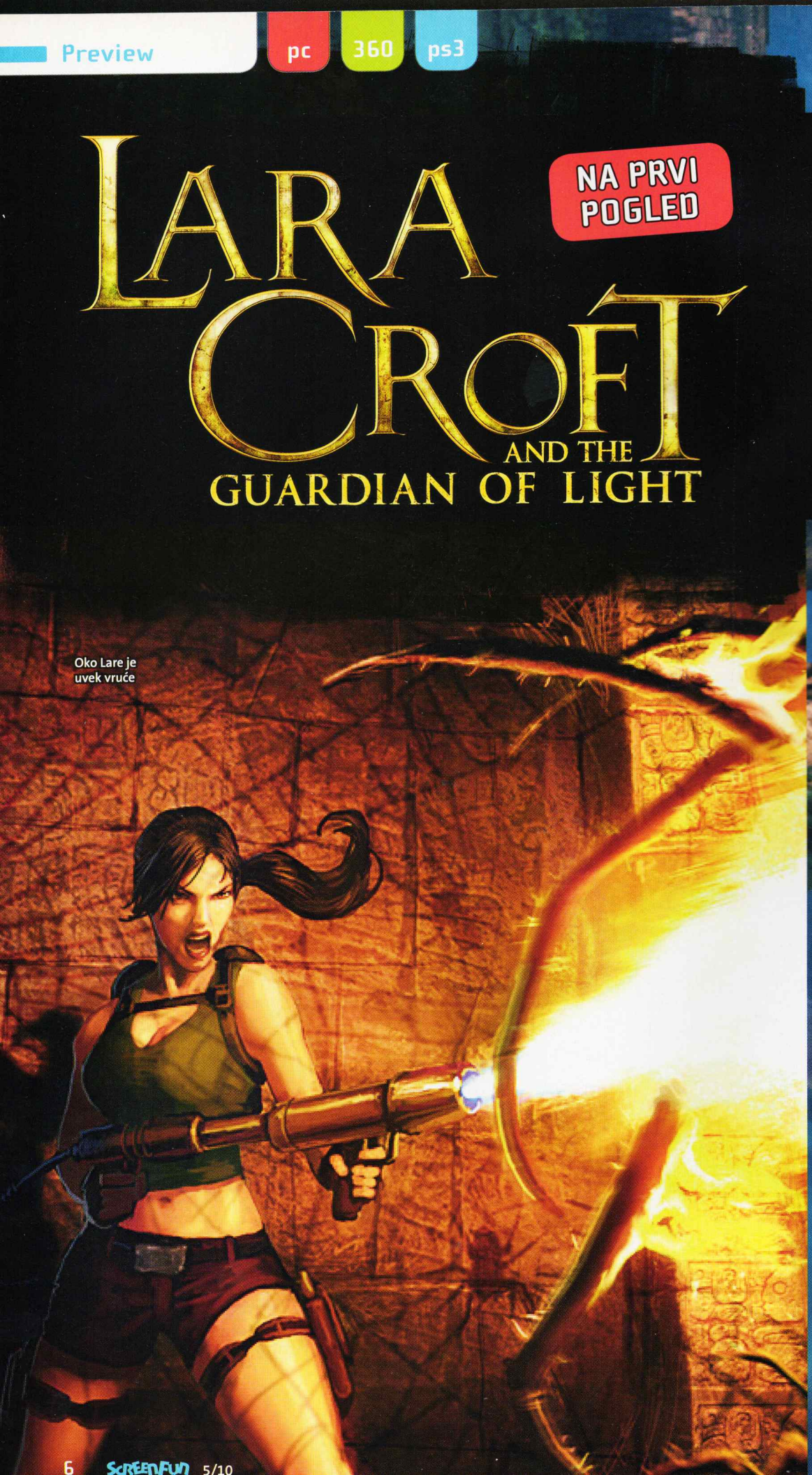
Kud baš ja večeras?

Tekst: Nikola Dolapčev

LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT

NA PRVI POGLED

Šta dobijate kada ukrstite legendarni Tomb Raider i kultni Diablo? Laru Croft u novom ruhu! Spremni za osveženje?

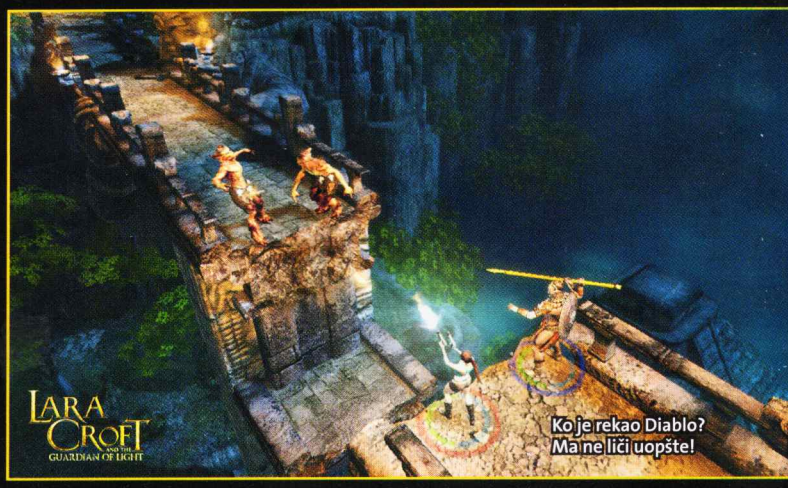


Oko Lare je uvek vruće

Budući da nova avantura Lare Croft nije ono na šta smo navikli u prethodnih 15 godina, koliko je već prošlo od pojave ove heroine, njen naziv koji u sebi ne sadrži Tomb Raider više i ne zvuči nelogično. Podatak da će igra koštati samo petnaest evra ne znači da na njenom razvoju radi neka ekipa iz Kambodže, već da je u pitanju naslov rađen za servise Xbox Live Arcade i PlayStation Network, koji će se, srećom, pojaviti i u verziji za PC. Ne računa li se priča koja još jednom sa sobom povlači mistične elemente i govori o sukobu bogova oko artefakta poznatog kao Dimno Ogledalo (Mirror of Smoke), Lara Croft and the Guardian of Light zaista nema veze s onim na šta ste navikli. Najuočljivija promena odnosi se na fiksirani pogled iz poluptičje perspektive, koji neodoljivo podseća na Diablo. Ono što je takođe novo jeste kooperativni mod, dostupan u onlajn i oflajn režimu. Drugi lik što ga možete kontrolisati jeste bog Totec, koji će pomoći Lari da zaustavi zlog Xolotla i njegove podanike, poput džinovskih pauka i drugih nedefinisanih karakondžula.

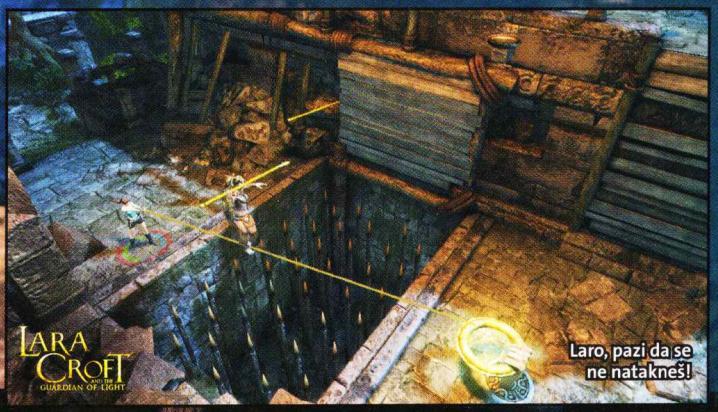
Gospođica Croft u arsenalu poseduje već standardne pištolje (s neograničenom količinom municije), automatsku pušku i kuku, koja se koristi za rešavanje logičkih problema i prelaženje prepreka, baš kao u poslednjem delu Tomb Raidera. S druge strane, njen jedini saveznik poseduje štit koji može poslužiti Lari da dosegne više platforme. Ukoliko to nije dovoljno, Totec može zabiti svoja koplja u zid i tako joj omogućiti da se penje pomoću njih. Logički problemi i zagonetke na koje ćete naići već su standardni za svakog ljubitelja žanra i uglavnom se rešavaju na licu mesta, mada ih se nekoliko sastoji od više delova. Kako se

Sponzor igre: Mercedes-Benz



Ko je rekao Diablo? Ma ne liči uopšte!

Rekla sam ti da uzmemo Raid! Vid' sad!



Laro, pazi da se ne natakneš!

ne biste izgubili, na raspolaganju će vam biti mini-mapa na kojoj je obeležena vaša pozicija, ali i ciljevi. Opcionih zadataka sigurno će biti, a nagrada za njihovo rešavanje jesu specijalni predmeti koji olakšavaju dalje napredovanje.

Naravno, ukoliko igrate sami, određene stvari se menjaju. Kako bi uspela sama da se izbori s preprekama, Lara će dobiti Totekovo koplje, dok će nivoi biti blago redizajnirani, to jest prilagođeni jednom igraču. Budući da je u pitanju arkada, borbe su brze, a stvar olakšava i to što na raspolaganju imate neograničenu količinu eksploziva, kojim se možete koristiti za uništavanje okoliša, ali i samih protivnika. Iz Eidosa čak stižu signali da bi Guardian of Light mogao podržavati i novi motion kontroler za PlayStation 3, mada je pitanje je li za to ostalo dovoljno vremena.

Zbog mnoštva elemenata koje dosad nismo videli, nova avantura Lare Croft deluje vrlo sveže, pa se iskreno nadamo će ovo biti jedna od igara uz koje ćemo provoditi slobodno vreme predstojećeg leta.

Moraš li baš svuda da brišeš prašinu?

SOČNO GRAFIČKO OKRUŽENJE

Spaljivanje materijalnih dokaza u toku

Zahvaljujući tome što se koristi engine upotrebljen za Tomb Raider Underworld, grafika je izuzetno dobra, pa se tako vegetacija pomera na vetru i reaguje na dodir s vama, a sami nivoi izgledaju vrlo impresivno.

Lara Croft and the Guardian of Light

ŽANR: arkadna avantura
IZDAVAČ: Eidos
BROJ IGRAČA: 1–2
TERMIN: leto 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PSP NDS PSP

UTISAK: Promena može biti dobra, a sve su šanse da tako bude u slučaju Guardian of Lighta

Tekst: Vladimir Dolapčev

R.U.S.E.

Ponovo Drugi svetski rat, ali ovaj put sasvim drugačije

Iako R.U.S.E. obrađuje dosad više puta prežvakanu tematiku, dokazuje da sveže ideje još nisu presušile. Ubisoft se pri razvoju ovog naslova vodio trima glavnim smernicama (dimenzije, obmana i dubina). Šta to, u stvari, znači? Dimenzija se direktno odnosi na njihov engine, koji pokreće igru pod nazivom Iriszoom, omogućavajući vam da je posmatrate na različitim nivoima, od kojih svaki ima drugačiju funkciju i komande. Na najvišem nivou igra deluje kao strategija na tabli gde vaše jedinice predstavljaju različiti žetoni. Sledeći nivo je malo bliži radnji, a služi prvenstveno za izgradnju i upravljanje ekonomijom. Najbliži nivo vodi vas pravo u borbu, gde upravljate jedinicama u prelepom 3D okruženju s realističnim efektima i odličnom grafikom. Za ovaj nivo specifično je to što sistem Fog of War nije implementiran onako kako smo navikli u ostalim strategijama. Ovde vidite sve protivničke jedinice i građevine, ali ne znate njihovu snagu i tip. Razlog tome može se pronaći u sledećoj smernici – obmani.

Sam naslov igre potekao je iz tzv. R.U.S.E. karata, koje možete aktivirati u igri. Karte aktiviraju razne operacije na mapi, poput izgradnje lažne baze od drveta, postavljanja lažnih tenkova, slanja špijuna u protivničke sektore i pogrešnih informacija o sastavu sopstvenih jedinica, postavljanja blokada na puteve i sl. Pored zanimljivih primena u single-player kampanji, R.U.S.E. karte unose potpuno novu dimenziju u multiplayer, što bi, u stvari, trebalo da bude i glavni adut ove igre, pogotovo ima li se u vidu činjenica da su najavljene mape koje će omogućavati okršaje 4 na 4.
Treća smernica – dubina – odnosi se na same frakcije u igri. Igru možete igrati s jednom od šest ponuđenih frakcija, a svaka od njih ima svoje prednosti i mane, kao i svoju specijalnost. Frakcija su: SAD (jaki bombarderi i dobra kombinacija jedinica), Francuska (odlični u utvrđivanju položaja), Britanija (vazdušna superiornost), Rusija (jeftina pešadija i jaka artiljerija), Nemačka (fantastični tenkovi) i Italija. Bitke ćete uglavnom voditi u Evropi i severnoj Africi, uključujući okršaje u Tunisu,

Kolektivno rokanje

Italiji i Normandiji. Još jedna novina jeste to što nećete morati da razmišljate o popravci svojih jedinica jer se one automatski obnavljaju, mada to ne znači da su neuništive, jer vam dobro postavljena zaseda može totalno uništiti jedinicu a da ne stignete ni da odreagujete.
Po nom što je dosad viđeno, R.U.S.E. bi trebalo da bude prilično inventivan naslov, što ne znači da će isto tako biti zanimljiv i da će zainteresovati mnogo igrača, ali u svakom slučaju treba pohvaliti želju i trud razvojnog tima da napravi nešto novo i originalno, a ne još jedan standardni generički RTS s tematikom Drugog svetskog rata, jer takvih, nažalost, ima i previše.

R.U.S.E

ŽANR: RTS
IZDAVAČ: Ubisoft
BROJ IGRAČA: 1–8
TERMIN: jun 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

UTISAK: Originalne ideje i zanimljiva rešenja trebalo bi da budu glavni adut ovog naslova, koji dosta obećava

Tekst: Vladislav Herbut

OKRENI SVET NAGLAVAČKE

AKO JE GORE DOLE, GDE JE LEVO
GORE JE DOLE KAD JE LEVO DESNO
AKO JE ZOVA NAOPAČKE AVOZ, GDE JE ONDA
SHOKATA S UKUSOM ZOVE,
GORE ILI DOLE?
AKO JE CEO SVET NAGLAVAČKE, OKRENI SE I TI.
OKRENI, OBRNI UZMI UKUS ZOVE!

FANTA SHOKATA.
ŠOKANTNO DRUGAČIJA!

www.fanta.rs

Problemi u izgradnji na Koridoru 10

SECRET WORLD

Mračni dani dolaze – sudbina ovog sveta ja na kocki. Conan nije uspeo da ga spase. Hoćete li vi?

Kucnuo je čas. Nema više pretvaranja. Mi se okupljamo. Tiho. Tajno. Mračni dani dolaze – sudbina ovog sveta ja na kocki. Ovo je bila prva i zvanična najava za igru The Secret World, čedo razvojnog studija koji se ne može pohvaliti dobrom reputacijom. Funcom (među izneverenim igračima poznatiji kao Fallcom) pokazao je da imaju potencijala, kao i igra Age of Conan (a tu je i Anarchy Online), ali da, jednostavno, nisu u stanju da izguraju projekat do kraja (bagovi, nedostatak balansa, manjak sadržaja za igrače visokog nivoa...). Ipak, ne treba im u startu presuditi, pogotovo kada rade na igri s ovako originalnom postavkom.

Kako se iz samog naziva igre može zaključiti, reč je o tajnom svetu koji postoji među nama, samo što ga normalni ljudi ne vide. Igra polazi od pretpostavke da su svi mitovi i legende, u stvari, zasnovani na realnim činjenicama i da sva ta bića i sile postoje među nama, samo su skrivene, ili pak mi ne želimo da ih primetimo. Ipak, da ove sile ne bi ovladale svetom, tu su tri tajna udruženja koja se svakodnevno bore s njima. Njihovi članovi su naizgled obični građani sa svakodnevnim poslovima, ali kada se javi potreba za borbom protiv sila zla, oni pokazuju svoje pravo lice. Tajna udruženja imaju svoju ideologiju, a njihov jedini zajednički cilj jeste zaštita sveta koji poznajemo. Ali to ne znači da se njihove ideologije poklapaju, te su zato ova udruženja stalno u međusobnom sukobu. Templari imaju čvrsta, neko bi rekao – pomalo fanatična ubeđenja da se zlo mora istrebiti po svaku cenu, što znači da će biti spremni da žrtvuju bilo koga i bilo šta kako bi ostvarili cilj. Njih vode striktni zakoni i vekovna tradicija, i možda se mogu posmatrati kao "pozitivci". Sedište im je u Londonu. Iluminati su, s druge strane, prilično moralno fleskibilni. Ucene, izdaja i prevare – glavni su im alat na putu ka moći, a ideologija kojom se vode jeste da je svet okrutan i da samo najjači opstaju. Zakleti su neprijatelji templara, koji su krivi za njihovo proterivanje iz Evrope negde oko 1600. godine, a baza im je sada u Njujorku. Treće udruženje je Dragon, smešteno ispod manastira u Seulu. Vode se filozofijom Sun Tzuove knjige "Umetnost ratovanja", a glavno oružje im je strpljenje dok posmatraju sukob između frakcija templara i iluminata, čekajući pravi momenat da uskoče i preokrenu stvari u svoju korist. Njihova ideologija zasniva se na ideji: "Da bi nastao red, najpre mora nastati haos", a oni su ti koji ga tajno iz senke prave.

Što se tiče same igre, The Secret World trebalo bi više da liči na arkadni RPG nego na klasičan MMORPG. Tome doprinosi činjenica što, iako u igri skupljate iskustvo, ne postoje klasični nivoi niti predefinisane klase. To znači da ćete lik kreirati po svojim afinitetima i da neće biti potrebe za više njih, jer ćete uvek moći da respecijalizujete onog postojećeg. Što se tiče nivoa, u igri, kako smo rekli, neće postojati oni klasični, već ćete napredovati u svom tajnom udruženju. Viša pozicija u društvu znači bolje naoružanje i opremu, beneficije i pristup novim zonama, tako da ćete opet biti motivisani da napredujete. Najavljene su i bogate PvE i PvP komponente, a prva podrazumeva izvršavanje raznih zadataka na realnim lokacijama u svetu, gde ćete se boriti s vampirima, zombijima, demo-

Najjači opstaju: Iluminati

Žrtva za više ciljeve: Templari

Napad iz senke: Dragon

Dan posle poskupljenja goriva...

Sladak si, ali možemo li biti drugari?

Baš sam opasan

Jednooka templarka

Vuci, vukodlaci i uskoci

Vadim bubrege kraj puta

nima i drugim bićima iz mitova i legendi. Čak se razmatra i opcija da se prilikom grupnih zadataka omogući grupisanje igrača iz različitih udruženja jer, ipak, imaju zajedničkog neprijatelja, ali ta opcija još nije sigurna (bila bi odlična). PvP komponenta vrti se oko najvrednijeg resursa u igri – anima, koji se crpi iz središta Zemlje. On se upotrebljava za magije, magična poboljšanja oružja i slično, a neophodan je za efikasnu borbu sa silama zla. Ovaj resurs crpi se na određenim podzemnim lokacijama (tzv. ćelije), koje će biti središte sukoba između udruženja. Igrači će moći da kreiraju gilde, koje se ovde zovu cabal i koje će se takođe rankirati u okviru udruženja. Cabal može zauzeti lokaciju s resursima, crpiti animu, postavljati odbranu i braniti ćeliju od suparničkih igrača. Zauzimanje ćelija može vam doneti posebne globalne buffove, što prilično utiče i na PvE komponentu, tako da će ova dva aspekta igre biti prilično usko povezana.

Sama borba kombinovaće vatreno i hladno oružje s raznim magijama, tako da bi sve zajedno trebalo da bude vrlo atraktivno. Kad se svemu tome dodaju realne lokacije širom zemaljske kugle, tajna udruženja, teorije zavere i bića iz mitova i legendi – s pravom se može zaključiti da je The Secret World prilično originalan naslov u pogledu same tematike. Iskreno se nadamo da je Funcom izvukao neku pouku iz prethodnih iskustava sa MMORPG-ovima, Anarchy Onlineom i Age of Conanom, i da The Secret World neće "krasiti" negativni elementi zastupljeni u navedenim naslovima.

Za kraj – još jedna interesantna činjenica. Na oficijelnom sajtu igre postoji neka vrsta testa ličnosti, a on će vam kao rezultat preporučiti tajno udruženje u koje biste se najbolje uklopili.

The Secret World

ŽANR: MMORPG

IZDAVAČ: Funcom

BROJ IGRAČA: MMO | TERMIN: Nepoznat

PLATFORME: PC | PS3 | 360 | Wii | PSP | NDS | PSP

UTISAK: Originalna postavka igre jeste ono što najviše obećava, samo se nadamo da će Funcom ovaj put uraditi posao kako treba

ZAIGRAJTE

ScreenFun proverava kako ćemo se igrati za deceniju ili dve

Prognoziranje je nezahvalna stvar. Ko još može znati šta nas sve čeka u budućnosti, kada život ima toliko random faktora, toliko raznih uticaja, toliko prilike da preokrene stvari – od globalnog ekonomskog kolapsa do globalnog ekološkog kolapsa, od tehnološkog singulariteta do bića s drugog sveta? Možda će neko reći da je malo lakše prognozirati trendove u jednoj relativno uskoj oblasti, poput, recimo, video igara. Aha. Važi. Problem je u tome što su te igre oblast koja se stalno širi i koja se, zahvaljujući suštinskoj vezi s napretkom tehnologije, izuzetno brzo menja (mada to, što je očigledno u najprodavanijim igrama današnjice, ne mora značiti i gameplay inovaciju). A najveći problem nam predstavlja ne baš najsigurnija prognoza o budućnosti video igara, po kojoj će ta "uska oblast" uskoro postati toliko široka da će se pretvoriti u apsolutno dominantan vid interakcije. Ne zabave. Ne zanimacije. Nego interakcije – sa svim živim, od četkice za zube do šefa na poslu. To ukratko znači da će se za koju godinicu svi igrati, manje-više stalno.

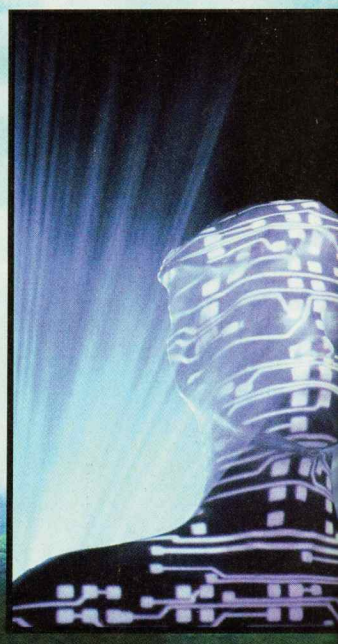
Zašto, kako, otkud to? Odgovor je istovetan kao odgovor na pitanje zašto se uopšte igramo tj. zašto su video igre uopšte privlačne. Pa zato što nam daju osećaj svrhe, nagrade za postignuto, pripadnosti... ali i veru da možemo postići sve. Ili, što bi rekla Jane McGonigal, mogućnost za EPIC WIN – a u slučaju najboljih igara, sve to zajedno. Pored toga, savremene igre koriste se raznim (neki bi rekli podlim) mehanizmima da nam održe pažnju i učine da želimo stalno da im se vraćamo, tj. da efektivno uložimo napor i koncentraciju u nešto što smatramo zabavom! Čekaj, kada se to dogodilo? Kada su igre postale rad, i to naporan, i to takav da ga želite kao drogu? Otprilike onomad, kada je prvi Korejac umro igrajući Starcraft. Ali zašto toliko želimo da se posvetimo nečemu što je u suštini repetativno i neinspirativno, poput farmovanja zlata u WoW-u ili izgradnje imanja u Farmvilleu?

Igre nam daju strukturu stvarnosti, tačnije – jednu drugu stvarnost, koja ima strukturu, jasna pravila i ciljeve, za razliku od ovog haosa mesa u kome živimo. Igra nam za svaki naš napredak odmah daje feedback u vidu poena, trofeja, nove opreme. Trud u igri u stvari rezultira jasnim nagradama, pa čak i kada su one tamo negde daleko, posle mnogo sati raidovanja, farmovanja, spamovanja i čega sve ne. Ipak, znamo da su te nagrade sigurno tamo i da ćemo ih dostići samo ako uradimo sve što igra od nas traži. U pravom životu, stvari nisu tako proste.

Zato u suštini svima prija da se igraju, samo još uvek ima ljudi koji to nisu skapirali ili nisu imali priliku da osete čari video igranja. Takođe, iz sličnih razloga, primat će u budućnosti apsolutno pripasti online igrama, otprilike u meri u kojoj je fudbal globalno popularniji od rukometa. Naime, ljudi se mnogo više lože kada mogu sarađivati s drugima i pokazati da su bolji od njih, a online igre nude okruženje, tj. svet u kome je to moguće po jasnim pravilima. Takva je priroda naša majmunska – moraš biti deo čopora, tj. plemena da bi opstao, ali moraš i pokazati da si bolji od drugih majmuna kako bi majmunice poželele tvoje gene za oplodnju. A sada smo najzad

Kako će izgledati same igre

Igre pravljene čisto radi zabave, a ne kao deo interakcije s proizvodom/uslugom? Uglavnom će biti mrežne. Neće imati kraj jer će biti proceduralno generisane, pa im neće trebati hiljade administratora. Moći ćete da im pristupite gde god da ste, s moćnih uređaja koji staju u džep. S vremenom će interfejsi postati toliko sofisticirani da će se grafika slati pravo u očni nerv (dobro, to ste očekivali), zvuk u uvo, a ni miris ni dodir nisu isključeni. Ali najbitnije je što ćemo moći sve da kontrolišemo isključivo mislima (BTW, ta tehnologija već postoji). I sad, recite nam, u takvim uslovima, mislite li da će postojati "igre pravljene čisto radi zabave"? Teško, jer svi će stalno biti u igri. Radi zabave.

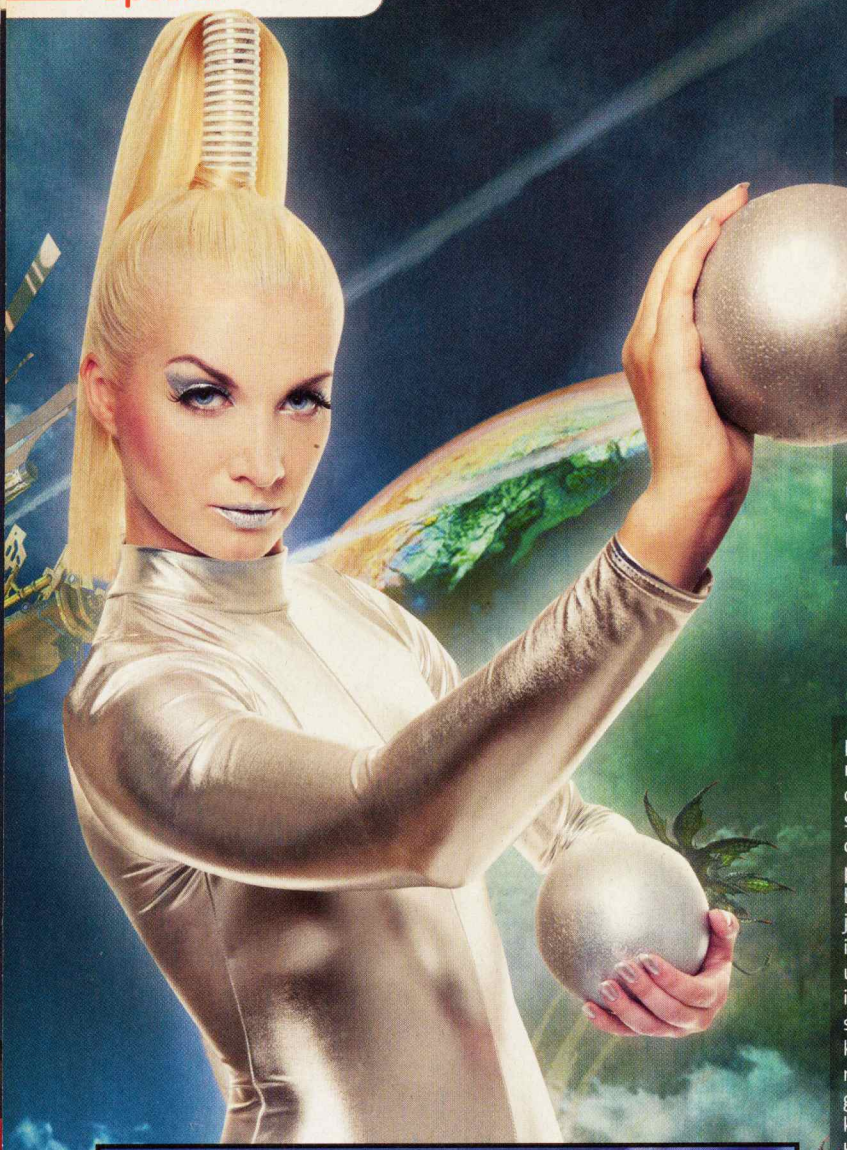


BUDUĆNOST

uspeli to da izvedemo bez ikakve fizičke opasnosti, na primer, od predatora ili pada s drveta!

Raj na zemlji!

Nemojte verovati nama na reč. Pogledajte šta o tome kažu činjenice. Online igre već su monstruozno popularne. I ne mislimo samo na WoW, mada je on fascinantan (na igranje WoW-a ljudi su dosad utrošili 5,93 MILIONA GODINA – poređenja radi, pre otprilike toliko vremena naši majmunoliki preci podigli su se na zadnje noge). Ukupno, mi kao ljudska rasa trenutno nedeljno trošimo oko tri MILIJARDE sati na igranje (u jednom veku ima nešto manje od 900.000 sati)... A to je tek negde oko dve milijarde nas – dakle, na svakog oko sat i po dnevno. Zamislite šta će biti kada računari ili pametni mobilni telefoni postanu dovoljno jeftini da ih ima svaki Brazilac, Indijac ili Kinez? Prosto, ogromna potražnja, a samim tim i ekonomski poriv da se proizvede dovoljno sadržaja za sve te ljude – pretvoriće igre



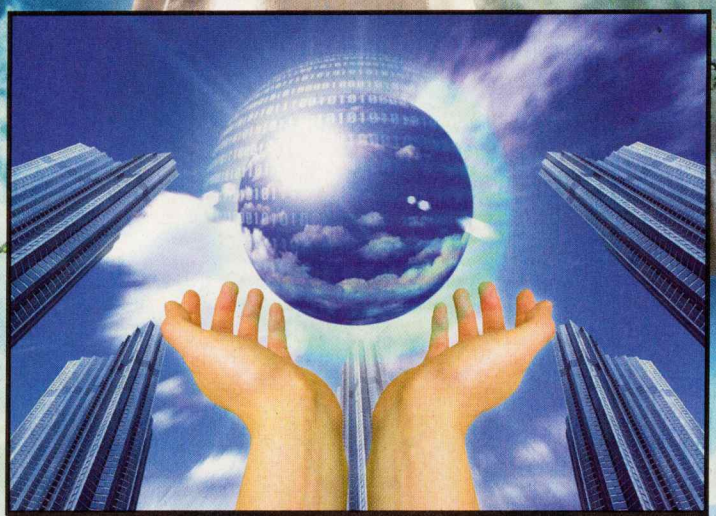
u najveću industriju na svetu. Tačka. I još bitnije, postaće deo svih industrija. Pazite ovo... Pravi bum je nastao u poslednje dve godine u tri potpuno neočekivane kategorije: online igricama za klince, Facebook igricama i igrama s "alternativnim" kontrolerima. Preko njih je u kulturu gejminga uključeno na stotine miliona novih igrača koji nikad ne bi ni pogledali Halo ili Starcraft. Ključna caka je što se ove igre koriste već

Na igranje WoW-a ljudi su dosad utrošili 5,93 miliona godina

pomenutim psihološkim odrednicama, karakterističnim za ogromnu većinu ljudi (želja da se nešto ostvari, da se bude bolji od drugih, naročito od Facebook poznanika, i da se to uradi bezbedno i jednostavno). Ali, kako je to primetio Jesse Schell, te igre takođe na svoj način "cure" u realnost – online Facebook igre nude vam da se nadmećete sa živim ljudima i poznanicima kako biste i u stvarnosti nekome rekli "Bolji sam, više sam postigao", dok igre s "alternativnim" kontrolerima, Wii Fit ili Guitar Hero, stvaraju snažnu iluziju da zaista radite to čega se igrate (u slučaju Wii Fita, zaista trošite kalorije 100%).

Igre, dakle, već sada postaju ne beg od realnosti, nego njen deo, nadomešćuju je i popravljaju. Skoknite na Chorewars.com – i dobićete poene za svaki kućni zadatak što ga izvršite, poput usisavanja ili bacanja đubreta. Gle, prešli ste nivo i dobili achievement – zar se ne osećate kao da je usisavanje dobilo nov smisao? A sada zamislite da neko ko se razume u igre "dizajnira", tj. reguliše vašu interakciju s limenkom gaziranog pića, na primer. Kad god popijete limenku, dobijete poen od kompanije koja je proizvodi. A kada sakupite dovoljno poena, dobijate poklon, ili popust, ili bonus – još limenki – ili picu od partnerske kompanije. Ili, kad god idete busom umesto kolima, dobijete poene od ministarstva ekologije jer ne zagađujete okolinu, pa te poene možete iskoristiti da platite državi manji porez. Sve će to uskoro biti potpuno izvodljivo jer će procesori, ekrani i wireless tehnologije postati toliko jeftini da će moći da se ugrade u svaku limenku, patiku ili paket salate. S jedne strane, to znači da će igre sve lakše moći da se naprave, što je postalo očigledno s oživljavanjem indy scene, koja pravi sve kvalitetnije naslove, pune duha i originalnih rešenja. Uznemirujuća posledica jeste to što ćemo stalno biti umreženi i što će svaka naša aktivnost, svaki odlazak nekud, svaka knjiga, strip ili blog koje smo pročitali – ostati negde zapisani da bi se mogli "dizajnirati". Naši potomci moći će da znaju tačno šta smo radili ceo život. I koje smo achievemente pokupili.

Pa dobro, je li ovo ružičasta budućnost Star Treka i Holodeka, ili je pak crna budućnost Matrixa i Huxleya? Nemamo pojma. Čini nam se da postoji potencijal i za jedno i za drugo, ali i da je zabava u svakom slučaju zagarantovana.



Igranje za bolji svet

Ovo sve uopšte ne mora biti loše (što, zar neko misli da jeste?). Naime, Jane McGonigal i Insitute for the Future već prave mrežne igre koje služe "poboljšavanju" stvarnosti. Njihove online igre simuliraju realne situacije, tražeći od igrača da rešavaju probleme s kojima bi se mogli suočiti, poput nestašice nafte ili skorašnjeg kraja sveta. Za uspeh i dobra rešenja igrači dobijaju poene, a iskustva i rešenja koja iznađu primenljiva su u stvarnom životu. Probajte i vi: www.worldwithoutoil.org ili superstructgame.org.

COMPUTERLAND games

Nyko dodatna oprema: Wii charge base IC 3299.- Wii cord free 1099.- Wii kama 1399.- Wii kama nunchuck controller 1599.- XBOX charge base 2999.- Playstation 3 charge base 2 2699.- Playstation 3 media hub+ 2199.-

AKCIJA TRAJE OD 15. APRILA DO 15. MAJA

PS3 / XBOX360 Tekken 6 Limited Edition Wireless Fight Stick Bundle
DSi XL Dark Brown / Wine Red Handheld Console

Logitech® Formula Vibration + PC WOW Trial + PC Flatout Ultimate Carnage

Logitech® MX 518
Atack 3 refresh
Chillstream Controller

IGRE, KONZOLE, PRATEĆA OPREMA, GAMING FIGURE.....

FF XIII Play Arts Lightning / Snow, Dark Void Figurine
WOW S3 Skeeve Sorrowblade, Archilon Shadowheart
Kingdom Hearts Formation Arts 2 Cloud Strife
Star Wars Clone Trooper Bust-Ups 4-pack

Assassin Creed 2, Napoleon Total War, Aliens vs Predator, Final Fantasy XIII, Supreme Commander 2

NAJNOVIJE!!!

IZABERITE NAJBLIŽI SHOP BEOGRAD NOVI SAD VRŠAC IZABERITE NAJBLIŽI SHOP BEOGRAD NOVI S

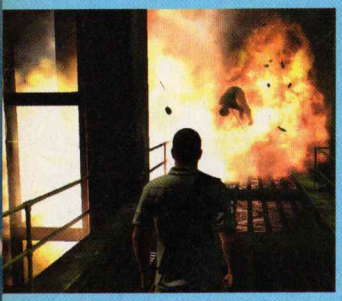
BLACKSHOP
Sterijina 43, 26300 Vršac 013/83.55.49 blackshop@computerland.rs

ORANGESHOP
Ruzveltova 1 - Lokal 7, 11000 Beograd 011/33.70.526, orangeshop@computerland.rs

GREENSHOP
Terazije 30-32 - Lokal 6b, 11000 Beograd 011/36.13.010, greenshop@computerland.rs

WHITESHOP
Hala SPENS, Sutjeska 2 - Lokal 091, 21000 Novi Sad 021/48.82.386, whiteshop@computerland.rs

Kada će stići...



Alpha Protocol

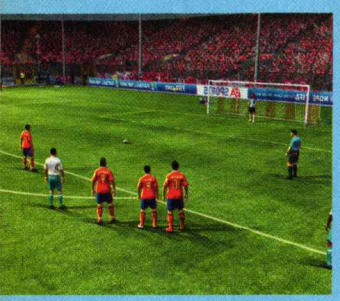
Posle silnih odlaganja da bi opravdala rang AAA naslova, igra je konačno zakazana za 1. jun

F1 2010

Šumaher već prži stazama širom sveta, a krajem godine stiže i odgovarajuća igra

Crackdown 2

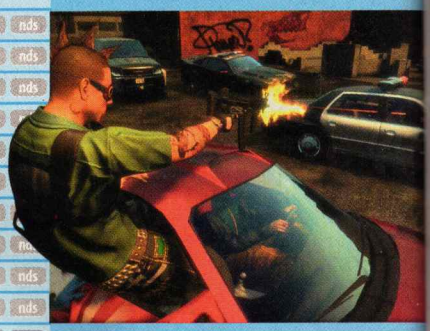
Xbox 360 ekskluziva malo je pomerena, pa će izaći 6. jula. Ruffian obećava dobru igru



FIFA World Cup 2010

Opasno zagrevanje pred spektakl u Južnoafričkoj Republici. Ali bez PC verzije...

Alpha Protocol	akcija	1. jun 2010.	pc ps3 360
Assassin's Creed Episode	akcija	2011.	pc ps3 360
Alan Wake	akciona avantura	28. maj 2010.	pc ps3 360
Aliens: Colonial Marines	akcija	2011.	pc ps3 360
American McGee's Alice	akcija	2011.	pc ps3 360
APB	online RPG	29. jul 2010.	pc
Arc (PS3 wand)	sistem	kraj 2010.	ps3
Brink	RPG akcija	3. kvartal 2010.	pc ps3 360
Battlefield 1943	akcija	1. kvartal 2010.	pc
Blur	vožnja	1. maj	pc ps3 360
Clash of the Titans	akciona avantura	1. jul 2010.	ps3 360
Crackdown 2	akcija	26. jul 2010.	360
Crysis 2	shooter	4. kvartal 2010.	pc ps3 360
Command & Conquer 4	strategija	16. mart	pc
Dragon Age: Origins – Awakening	RPG	16. mart	wii
Disney: Epic Mickey	arkadna avantrura	jesen 2010.	pc ps3 360
Dead Rising 2	akcija	31. avgust 2010.	pc ps3 360
Diablo 3	RPG	2011.	pc
Fallout New Vegas	RPG	jesen 2010.	pc ps3 360
FIFA World Cup 2010	sportska	27. april	ps3 360 wii
FIFA Online	sportska	jun 2010.	pc psp nds
FIFA 11	sportska	2010.	ps3 360 wii
Final Fantasy XIII	RPG	9. mart	360
Final Fantasy XIV Online	MMORPG	2010.	pc
F1 2010	trkačka	2. kvartal 2010.	pc ps3 360
God of War III	akcija	16. mart 2010.	ps3
Gothic IV: Arcania	RPG	kraj 2010.	pc ps3 360
Gran Turismo 5	vožnja	2010.	ps3
Homefront	shooter	2010.	pc ps3 360
Halo: Reach	akcija	jesen 2010.	360
InVizimals	logička	2010.	psp
I am Alive	survival	jesen 2010.	pc ps3 360
Iron Man 2	akcija	2010.	ps3 360 wii psp nds
Mafia II	akcija	24. avgust 2010.	pc ps3 360
Max Payne 3	akcija	2. kvartal 2010.	pc ps3
Medal of Honor	shooter	jesen 2010.	pc ps3 360
Naruto: Ultimate Ninja Storm 2	borilačka	jesen 2010.	ps3 360
NecroVisioN: Lost Company	akcija	2010.	pc
Nier	akciona avantura	27. april	ps3 360
Need for Speed: World Online	4. kvartal	2010.	pc
Otherland	MMO	2010.	pc
Red Faction: Guerrilla 2	akcija	2011.	pc ps3 360
Resident Evil Portable	akcija	2010.	psp
Quantum Theory	akcija	2010.	ps3
Red Dead Redemption	akcija	18. maj 2010.	360
R.U.S.E.	strategija	1. jun 2010.	pc ps3 360
Rock Band 3	muzička	2010.	360
Ride to Hell	akcija	2. kvartal	pc ps3 360
Singularity	akcija	29. jun 2010.	pc ps3 360
Splinter Cell: Conviction	akcija	4. april	pc ps3 360
StarCraft II: Wings of Liberty	RTS	2. kvartal 2010.	pc
Star Wars: The Force Unleashed II	akcija	2011.	pc ps3 360 wii psp nds
Split/Second	vožnja	18. maj 2010.	pc ps3 360
This is Vegas	akciona avantura	2010.	pc ps3 360
The Agency	MMORPG	2010.	pc
The Legend of Zelda	avantura	2010.	wii
Valkyria Chronicles II	RPG	2. kvartal 2010.	psp
Yakuza 3	akcija	mart 2010.	ps3
Warhammer 40K: Chaos Rising	RTS	11. mart	pc
WoW: Cataclysm	MMORPG	2010.	pc



APB

Epic Games je obogatio igru najnovijim Unreal Engine 3 osobinama, tako da igra malo kasni

Mafia II

Pomerena? Opet? Okej, okej. Momci hoće da naprave nešto zaista spektakularno

Red Dead Redemption

Počeli smo da odbrojavamo do trenutka ka ćemo videti Johna Marstona kako terorište Divljem zapadu u stilu Nike Belića

Nier

DC Comics radi strip na osnovu igre Nier. Strip ćete moći da skinete sa sajta igre

Za preuzimanje sadržaja morate imati aktiviran GPRS. Za podešavanje GPRS-a pozovite korisnički servis na broj 785 (MTS), 9863 (TELENOR) ili 060 1234 (VIP).
Informacije: info@gettymobile.rs, Info: 060 600 46 44
(Pon - Pet od 9h - 16h)

Za željeni sadržaj pošalji kod pod sadržajem na **6400**

www.GettyMobile.rs

Sve po +100 DIN cena osnovnog SMS-a +PDV

JAVA IGRE

Najbolje igre godine!

Pošalji kod sadržaja na 6400

Npr.: Za java igru "Go-Karts 3D" pošalji SFG463 na 6400

Go-Karts 3D	Muvrox	Black Shark	Biorhythm	Pizza Manager	Bublex Mania
SFG463	SFG312	SFG116	SFG323	SFG475	SFG421
Tower Wars	**Twilight**	**Block 3D**	**Win @ Roulette**	**Match maker**	**Strip Poker**
SFG222	SFG506	SFG26	SFG190	SFG326	SFG155
3D Flower Tower	**Eurocup Online**	**SweetHearts**	**Natalie Brooks**	**Bet On Soldier**	**Foulplay Soccer**
SFG178	SFG228	SFG160	SFG381	SFG368	SFG91

Da li je on ili ona stvarno prava osoba za tebe? Pošalji sms PRSTSF na 6400 i preuzmi i instaliraj fantastični Fingerprint matchmaker i proveri da li ste stvoreni jedno za drugo.

Pošalji: PRSTSF na 6400

Aplikacija služi isključivo zabavi i ne pokazuje realne podatke.

STATIČNE POZADINE

Najlepše pozadine koje jednostavno moraš imati!

Pošalji kod sadržaja na 6400

Npr.: Za pozadinu plavog tigra pošalji SFW3973 na 6400

SFW3973	SFW1783	SFW4360	SFW2182	SFW5020	SFW4197
SFW2862	SFW2509	SFW2144	SFW5081	SFW2032	SFW2275
SFW2665	SFW1850	SFW3121	SFW5019	SFW2505	SFW3146

MOBI ŠPIJUN

Odigraj ulogu profesionalnog špijuna! Na svoj telefon preuzmi i instaliraj aplikaciju mobi špijun. Mobi špijun je aplikacija koja služi isključivo zabavi i ne pokazuje realne podatke.

Pošalji: SPYSF na 6400

Npr.: Za aplikaciju MOBI ŠPIJUN pošalji SPYSF na 6400

Aplikacija služi isključivo zabavi i ne pokazuje realne podatke.

Mobilni Solarijum

Pošalji: SFG433 na 6400

Želiš da tvoja koža ima savršen ten? Sunčaj se uz pomoć mobilnog solarijuma, najnovija tehnologija na području sunčanja! Upotrebi bilo kad bilo gde!

Npr.: Za igru SOLARIJUM pošalji SFG433 na 6400

ANIMIRANE POZADINE

Najlepše pozadine samo za tebe!

Pošalji kod sadržaja na 6400

Npr.: Za pozadinu dobre vile pošalji SFW2708 na 6400

SFW2708	SFW1875	SFW3679	SFW1568	SFW2913	SFW1573
SFW1612	SFW4842	SFW4900	SFW1221	SFW1686	SFW4959
SFW1735	SFW2419	SFW2302	SFW2407	SFW2814	SFW1688
SFW2810	SFW4825	SFW2459	SFW2300	SFW3361	SFW2936
SFW2585	SFW4962	SFW1323	SFW2907	SFW3642	SFW2502
SFW3672	SFW3435	SFW2471	SFW3338	SFW5157	SFW2299

RAZGLEDNICE

Obraduj svoje najdraže, pošalji razglednicu!

Pošalji kod sadržaja na 6400

Za dvoimenske razglednice pošalji: SFE3 ALEKS ANA na 6400
Za poruku u razglednici pošalji: SFE25 POZDRAV na 6400

Milky Babe	Cake Candle	FK Partizan	FK C. Zvezda	Two Hearts	Fun Chill Star	M&M Candies
SFE16	SFE350	SFE545	SFE546	SFE5	SFE25	SFE457
Hearts	**Fun Doggy**	**Red Rose**	**All Stars**	**Heart On Fire**	**Love Couple**	**BMW**
SFE485	SFE27	SFE465	SFE440	SFE543	SFE418	SFE535

UPUTSTVA ZA KORIŠĆENJE SERVISA GETTY:
Svako, ko pošalje kod sadržaja, koji je objavljen u reklami, aktivira na broju 6400 servis GETTY. Korisnik u okviru servisa GETTY, jednom nedeljno dobija WAP PUSH (SMS) po ceni od 100DIN (cena bez pdv-a i takse od 10%). Za odjavu od servisa GETTY, korisnik šalje GETTY STOP na 6400. Da biste dobili željeni sadržaj, morate imati aktiviran GPRS i telefon sa ekranom u boji. Sadržaji su namenjeni telefonima, koji podržavaju JAVA igre i MP3 muziku. Korisnik mora proveriti, dali mu je uključen prijem servisnih poruka na telefonu. U zavisnosti od modela mobilnog telefona može se dogoditi, da pojedini servisi ili sadržaji ne rade. U tim slučajevima GETTYMOBILE neće biti odgovoran. Korišćenjem usluga GETTY prihvatate, da ste saznanjeni sa uputstvima za korišćenje servisa GETTY. Prijava i odjava se tarifiraju sa 10DIN + PDV i 10% takse. Više o uslugama na www.gettymobile.rs.

RAZBIJENE

NINTENDO 3DS

Na ovogodišnjem E3 sajmu u Los Anđelesu biće predstavljena najnovija konzola iz Nintenda. Nintendo 3DS lansiraće se do marta 2011. godine, a omogućiće igračima da uživaju u 3D igrama bez 3D naočara. Najava je stigla potpuno neočekivano krajem marta na japanskom sajtu Nintenda.
www.nintendo.co.jp

ŠIŠMIŠ U 3D

Igra godine 2009. po izboru ScreenFuna izaći će i u tzv. Game of the Year ediciji 11. maja za PC, PS3 i Xbox 360. Pored četiri nove misije, Batman: Arkham Asylum GOTY donosi i TriOviz 3D tehnologiju, pa ćete u Batmanovim avanturama moći da uživate i u tri dimenzije.

FIFA VS PES TURNIR

Već godinama vlada rasprava o tome koja igra je bolja – FIFA ili Pro Evolution Soccer. Možda bi ipak pravo pitanje bilo: Ko je bolji? Igrači PES-a ili FIFA-e! U igraonici Crypton Planet 8. maja 2010. godine biće održan prvi turnir koji bi mogao da odgovori na ovo pitanje - FIFA 10 vs PES 2010. Igrači obe igre će se susreti međusobno i igrati po jednu utakmicu u svakoj igri uz mogućnost da osvoje mnoge vredne nagrade. Za sve dalje informacije posetite: **www.screenfun.rs**

JOŠ MAJMUNISANJA

Lucas Arts je najavio izlazak rimejka čuvene igre iz osamdesetih godina prošlog veka. U pitanju je legendarni Monkey Island: LeChuck's Revenge, drugi deo poznate avanture! Kao i rimejk prethodnog dela, i ovu igru moći ćete da igrate u originalnoj grafici ili u novoj, remasterovanoj verziji. Igru očekujemo na leto za PC, PS3 i Xbox 360, kao i za Appleove prenosne spravice.

Activision je zakazao novu akcionu igru sa Spajdermenom u glavnoj ulozi za septembar ove godine. Spider-Man: Shattered Dimensions dešavaće se u četiri Marvelova univerzuma, a za sada su otkrivena dva: The Amazing Spider-Man i Spider-Man Noir. Ne samo što će se menjati Spajdijev kostim nego će i gejmplej biti potpuno drugačiji od univerzuma do univerzuma. Noir će tako biti smešten u tridesete godine prošlog veka i odrađen u crno-beloj tehnici, a gejmplej će se fokusirati na stealth. S druge strane, Amazing univerzum krasiće akcioni elementi, a grafika će biti odrađena cellshaded stilom. Spider-Man: Shattered Dimensions izaći će za sve popularne platforme.
www.activision.com

DARKSIDERS HARA I NA WINDOWSIMA

Vitgil Games i THQ najavljuju da će i PC igrači moći da zaigraju ovaj naslov, i to već u junu. Test igre Darksiders za PS3 i Xbox 360 mogli ste čitati u martovskom broju ScreenFuna, a po svemu sudeći, opis PC verzije pronaći ćete u onom junskom. THQ je obradovao igrače na PC-ju činjenicom što će portovati Darksiders na Windows platformu. Trenutno se radi na implemetaciji korisničkog interfejsa bliskog PC igračima, tako da ćete igru bez problema moći da igrate pomoću miša i tastature.
www.thq.com

DIMENZIJE

Nova Spajdermenova avantura

RAT NA SEVERU

Trvenje oko licence za kravu muzaru zvanu Lord of the Rings kulminiralo je Warner Bros-ovim ponovnim preuzimanjem prava od Electronic Artsa, a sada treba trud dobrano i naplatiti. Lord of the Rings: War in the North jeste nova igra u serijalu, a radiće je studio Snowblind, koji je već potpisao naslov Baldur's Gate: Dark Alliance. War in the North biće online co-op RPG u kome će do tri igrača moći zajedno da se bore protiv zlih hordi iz Mordora. Igru očekujemo 2011. godine, a pojaviće se za PC, Playstation 3 i Xbox 360 platformu.

www.warnerbros.com

NOVO PLAŠ3NJ3

Nismo ni sumnjali da će Monolith stati s drugim delom svoje proslavljene igre F.E.A.R. Ali su ovaj put odlučili da treći deo objave gerilskim putem, puštajući u javnost nekoliko predloga budućeg omota najnovijeg dela igre. Ono što svakako odmah primećujemo jeste da se igra neće zvati F.E.A.R. 3, već F.3.A.R. Izdavač Warner Bros. nije bio raspložen da daje više detalja o ovoj igri jer je za to predvidedeo E3 sajam. U svakom slučaju, nadamo se da će ovaj naslov bolje proći od igre Driv3r...

www.lith.com

A sada malo vi...

Pismo meseca

Gejmerka

Pozdrav, Screenfune! Je li vam doneo šta Easter Bunny? Ja sam se nadala da će mi vratiti kompjuter koji, jadan, stoji zaključan u ormaru sa CD-om The Witchera u sebi već nedeljama! Svega dva dana, i to ne cela, igrala sam ga u ovom polugodištu, a upravo su ta dva dana razlog što je pod katancem (da, jedna sam od malobrojnih pripadnica ženske populacije koje obožavaju igre...xD). Blagosloven bio Alt+Ctrl+Delete+Delete! – tako lepo bar preko sestrinog kompa svakog četvrtka mogu čitati nove chaptere Narutoa i Bleacha! Nego, da pređemo na stvar. S obzirom na to što je izašao Final Fantasy XIII, a ljudi se prijavljuju i za beta test Final Fantasy XIV, bilo bi lepo da uz test Final Fantasy XIII objavite mali istorijat serijala Final Fantasy, jer iako nije mnogo poznat kod nas, čine ga igre koje u svetu spadaju među najbolje predstavnike RPG žanra. I na času informatike (budući da trenutno nemam svoj komp) polako prelazim Final Fantasy 1 & 2: Dawn of Souls preko emulatora za GBA – malo me bole oči, ali volim tu kockastu grafiku! xD

Ne bi škodio ni megaposter Lightning, Snowa ili Noctisa (iz FFXIII i FFvsXIII) posle Alise!

Pozz još jednom, super ste!?

ScreenFun: *Uskršnji Zeka doneo nam je "milku" od 300 grama koja u stvari ima 250 grama. Što se tiče istorijata Final Fantasyja, on je u pripremi, tako da ćemo ga taman tempirati s informacijama o FFIX-u. Taman dok tebi otpadnu oči na časovima informatike – eto nama novog dela.*

Computer Land poklanja Wow Battle Chest

Pohvala

Zzz, SF. Samo sam želeo da vam se pohvalim da sam prešao CS i FIFU :))

Nišlija

ScreenFun: *E, baš lepo od tebe. Svi nam se nešto žale. Konačno da se neko pohvali da je nešto uradio. Želimo ti da završiš sve igre koje počneš i da uživaš u njima. Ajd uzdravlje!*

Poluživotarenje

Hello, ScreenFune! Imam nekoliko zahteva i pitanja:

1. Ajd mi napišite nesto o Half-life 2 Garry modu?
2. Kad će Half Life 2 Episode 3?
3. Ima li šanse da ubacite DVD?
4. Stavite malo Half Life 2 megaposter.
5. Ajde malo povećajte deo sa Surfttips. Važi?
6. Objavite ovo pismo jer, Igore, imenjaci smo.

Igor the one

ScreenFun:

1. Igraj ga!

2. Na treću epizodu kanda ćemo se još načekati. Ima, međutim, nagoveštaja da će se pojaviti do kraja godine.

3. Nema šanse za DVD. A šta će ti to? Imaš sve na internetu.

4. Half-Life megaposter? Možda kad izađe igra...

5. Da povećamo Surftips? Mi taman mislili da izbacimo tu rubriku i stavimo top-listu narodnjaka. Ovaj mesec prvo mesto bi zauzeo Ekrem Jevrić s numerom "Kuća, posô".

6. Igor? Igora smo iseckali, bacili u asfaltnu bazu i napravili od njega put. Konačno da i on nečemu posluži.

Premotavanje

Molim vas pomagajte mi kako znate i umete. Igrao sam igru Spore i premotao je ali sam radio novi windows i čovek koji mi je radio rekao mi je da je save u spore samo folder u moja dokumenta – my spore creations i ja sam samo njega sačuvao ali posle sam saznao da je trebao još jedan fajl i sada sam opet instalirao spore ali ima sve moje predašnje kreacije ali sve napredovanje, planete sve je izbrisano sve mora iz početka da se premotava. pa sada ako znate kako da vratim ako može sve na staro da ima mada čisto sumnjam da može ....

Peda Carski

ScreenFun: *Dragi Pedo, mi ti možemo pomoći tako što ćemo te posavetovati da redovno ideš na časove srpskog. Potom ćemo već zajedno doći do "premotavanja" igara, šta god to značilo.*

Roda

Hello, rođaci :). What's up? Da vas ne hvalim kako ste najbolji, bla-bla ... xD Danas se desila strašna stvar! Prosuo sam kolu na podlogu za miša ... Ne bi sve to bilo toliko strašno da podloga nije Razer Goliathus i da mi nije stradao i DeathAdder :((. Još sam se iznervirao zbog toga kakvih debila na ovom svetu ima ... Naime, gledao sam review za igru Assassin's Creed 2 za Xbox 360. Lik je snimao HD kamerom, što mi se jako svidelo, ali mi se nikako ne sviđa činjenica da on sve vreme kroz walktrough priča. Sve bi bilo OK da nije njegovog retardiranog glasa i da i sam nije toliko retardiran. Evo jednog primera. Tokom freeruna po zgradama, lik kaže "I've gotta find more of these ... Pegion ... Pegion spots for jumping!", a onda lik protrči pored takvog i stane. Prilazi na dvadesetak centimetara od mesta, izgovara "Hmm...", i umesto da Leap of Faithom skoči u cveće na ulici, on nastavlja da trči i dvadesetak metara kasnije skače sa zgrade od 50 m, pada, razbija se, ostaje mu jedan onaj "kvadratić" healtha, straža ga vidi i kreće u poteru, a on na sve to dodaje "F*cking game!" i nervira se jer se nije uhvatio za zgradu (pre pada) koja je bila desetak metara daleko, pa ju je bilo nemoguće dohvatiti normalnim skokom ... Kakve komplikacije samo da bi čovek sišao na ulice ... Strašno ...

Pozz od Džonija iz Paraćina

ScreenFun: *Eto vidiš kako je život surov. Nekome majka, a nekome maćeha. Nemoj se nervirati. Evo i deca u Etiopiji su zadržala dah kada su čula za sve ovo. Strašno!*

Knjižurine

Yo, Screenfune! Pozz svima u redakciji. Morao sam ovo da vam napišem! Igram Dragon Age i sve mi ide kako treba, ali ne mogu naći knjigu za Battle Mage, a ni onu za Blood Mage, pa sam se pitao možete li mi reći gde da ih nađem.

Dejan seljak

ScreenFun: *Dragi Dejane, knjige su ti u torbi. Izvadi ih, stavi na sto i počni da učiš. Mani se ćorava posla. Ionako se nalaze kod random vendora.*

Gondor pretplata

Dragi ScreenFune, zovem se Aragorn, sigurno sam vam poznat iz Gospodara prstenova. Javljam vam se iz Gondora. Nećete verovati, ali se i ovde čitate. Ovde sedim s Gimlijom i Legolasom. Oni se svađaju, ali meni pade na pamet da vam nabacim koje pitanje.

1. Koju verziju Xbox 360 mogu kupiti za nekih 500 evra (ne može se više igrati na PS2)?
2. Koji se MMORPG više igra u svetu – LOTRO ili WoW?
3. Koja je poslednja LOTR igra za konzole?

Aragorn Son of Arathron

ScreenFun: *Baš lepo što si tu s Gimlijem i Legolasom. Reci Gimliju da produži pretplatu za ScreenFun pošto mu je istekla, a Legolasu poruči da je izašla nova farba za kosu – da se može ponovo ofarbati.*
1. Za 500 evra možeš kupiti i najskuplji Xbox 360. Elite verzija košta negde oko 370 evra.
2. WoW je najpopularniji MMORPG i ubedljivo se najviše igra.
3. Poslednja LotR igra jeste The Lord of the Rings: Conquest, a 1. septembra izaći će Aragorn's Quest, dok 2011. treba da se pojavi War in the North.

Gde su mi gigabajti?

Pozdrav najboljem časopisu. Da vas ne hvalim previše i da pređem na stvar.
1. Na mojoj matičnoj ploči postoje 4 slota za RAM. Kad je kupljen računar, bio je zauzet jedan slot, i to s Kingston HyperX memorijom od 1 GB. Kasnije sam kupio još jedan modul od 1 GB koji proizvodi Patriot. U računaru je normalno pisalo 2.00 GB. I nakon nekoliko dana kupim još jedan modul od 2 GB koji proizvodi Muschin. I sad bi meni trebalo pisati da imam 4 GB, ali mi piše da imam 3,25 GB? Treba li to tako da bude ili nešto ne valja?
2. Šta mislite o monitoru Samsung 933SN?

Mali od strica

ScreenFun:
1. U pitanju je odavno poznat problem sa starijim tipovima Windowsa, koji ne prepoznaju više od 3,25 GB memorije. Nema načina da ga nateraš da prepozna sva 4 GB, pa ti preostaje jedino da instaliraš 64-bitnu verziju Windowsa XP, Viste ili sedmice.
2. Samsung 933SN je low-entry model monitora, i svakako nije za preporuku, bar što se tiče gejminga. Naravno, njegova najbolja osobina jeste izrazito niska cena, pa ako je to jedini uslov, onda ne razmišljaj.

Zatvorsko pismo

Dragi Ekranu za zabavu, pišem ti iz zatvora jer sam pobio pola Ubisofta zbog AC2. Imam nekoliko pitanja za tebe:
0. Jeste li licitirali za punto?
1. Šta mislite o Megan Fox?
2. Kako Yoda nije osetio zlo u senatoru Palpatinu (Darth Sidious), kad je toliko mudar?
3. Šta vam je ono Assassin's Creed Episode što piše u prošlom broju da izlazi 2011?
4. Izbacite neki tekst i slike za Max Payne 3.
5. Koja vam je omiljena igra?
6. Sviđa li vam se slika vatrogasaca?

S ljubavlju, Sylar.

ScreenFun:
0. Nismo licitirali za punto jer nemamo para za dopunu. Svu nam lovu posisaše ovi firmini mercedesi što ih vozimo. Evo, pre neki dan smo išli majstoru jer nam se čini da se brisači nešto malo mrdaju pri brzini od oko 240 km/h. Odrao nas je.
1. Baš nam je bila Megan Fox pre koji dan da nam obriše džojstike. Fina neka devojka. Predana radu.
2. Yoda je baš u to vreme imao zapušen nos usled alergije na Evokse, pa nije mogao osetiti zlo u senatoru Palpatinu.
3. Assassin's Creed II Episode zasad je neimenovan projekat, ali u pitanju je nova stand-alone igra s Eziom u glavnoj ulozi.
4. Kada Rockstar izbaci neku novu informaciju ili sliku – "izbacićemo" i mi.
5. Između dve vatre.
6. Momci su na visini zadatka.

Idemo pre vremena

Da, da dobri ste, najbolji ste, samo što sam vam našao grešku. Malo ste pomešali datume! SF broj 57 izašao je u januaru (1/10) a 58 u februaru, a piše 3/10! Mislio sam da će to biti ispravljeno u broju 59, ali on je sada aprilski broj koji je izašao u martu (WTF?). Da vam nisam rekao za ovo, do decembra ove godine ostali bismo "kraći" za jedan broj! Može nagrada zbog mog oka sokolovog?? :)

Jaay Dee

ScreenFun: *Dragi Jaay Dee, ništa od nagrade jer ovde nije u pitanju greška. ScreenFun je od februara počeo da izlazi 16. u mesecu, pa je bilo logično da ga nazovemo martovskim brojem jer je pola meseca već prošlo. S tom logikom je i nastavljeno, pa sada upravo čitaš majski broj.*

Reinkarnacija

Redakcijo SF-a, vi ste the best! Nego da ne davim s uvodom, želim da vam postavim nekoliko pitanja.
1. Čuo sam da se Commodore 64 vraća, samo pod drugom oznakom.
2. Hoće li više taj Splinter Cell: Conviction?
P. S. C&C4: Tiberium Twilight je krš, dok je Just Cause 2 nadmašio sva očekivanja. Evil Sorce

ScreenFun:
1. Da, legendarni Commodore 64 zaista se vraća, ali sada u mnogo drugčijem pakovanju. Računar će ponovo biti smešten ispod tastature, s tim što će se sada tu naći Intelov 64-bitni quad core procesor i moćna grafička kartica. Legendarni komodorac biće podmlađen i hard-diskom od 500 GB, 4GB memorije, DVD rekorderom, touchpadom, USB portovima, mrežnom karticom, kao i DVI portovima za priključivanje monitora. Ovo čudo će, naravno, pokretati Windows ili Linux, a moći će da se kupi samo u Americi. Ko pati za komodrcem, može skinuti temu za Windows 7 koja donosi wallpaper kao početni ekran Commodorea 64 i poneku ikonicu što nas vraća u davno doba 8-bitnih računara. Cute.
2. Splinter Cell: Conviction izlazi 27. aprila, to jest dve nedelje nakon premijere na Xboxu 360.

Domaći filmovi

Ooo, SF, odkud vi na vašem e-mailu? Šta ima? Nego, da pređem na pitanja:
1. Znate li kakve sajtove gdje se mogu skidati domaći filmovi?
2. Hoće li ikad izaći igra Prison Break?

HaKeRroZz

ScreenFun:
1. Imaš sve žive domaće filmove i serije na sajtu: www.domacifilmovi.biz.
2. Igra Prison Brake je izašla. Test ćeš naći u sledećem broju, ako ostane mesta... pošto je krš.

FireChrome

Ćaoss, Screenfune, želeo bih da vam postavim nekoliko pitanja. Zbunjuju me drugari koji stalno govore internet pretraživač Mozilla Firefox – najbolji je i najbrži. Neki govore da je Windows Internet Explorer 8 takođe najbolji i najbrži, neki to govore za Operu, a neki za Google Chrome. Pa me to stalno zbunjuje. Voleo bih kad biste mi vi rekli koji je internet pretraživač najbolji i najbrži.

ScreenFun: *Po nama, najbolji je Mozilla Firefox, a najbrži – Google Chrome. Sada smo te, verovatno, dodatno zbunili, ali tako to ide.*

DESKTOP MESECA: LEE MOON

desktop@screenfun.rs

Pišite nam!

Imate nešto da nam kažete, predložite, ili nas pitate? Pošaljite nam e-mail ili pismo, a ukoliko ono bude proglašeno pismom meseca u sledećem broju ScreenFuna, osvojićete nagradu.

Adresa: ScreenFun
Temerinska 102, 21000 Novi Sad
e-mail: pisma@screenfun.rs
forum: www.screenfun.rs/forum
web: www.screenfun.rs

FINAL FANTASY

Svaki put se čekanje čini beskonačno dugim, ali svaki put novi Final Fantasy nepogrešivo stigne – i ostane nepogrešivo prepoznatljiv

Borba je ludilo, borba je smor, borba je zabava, borba je posao, borba je suština FFXIII

Možda se u nepogrešivosti i krije najveća slabost jednog od najpopularnijih, najprodavanijih, najskupljih serijala u istoriji video igara. Square Enix zna da reči Final Fantasy znače sjaj u očima miliona i sjaj miliona pred očima, pa zato tretiraju serijal s pažnjom kakvu dobija svaka nagrađivana krava muzara simentalka: uvek čist, uvek upeglan, uvek napucan i nabrekao od sadržine, uvek napravljen prema specifikacijama za koje se pretpostavlja da ih fanovi očekuju. Uvek, dakle, prilično isti.

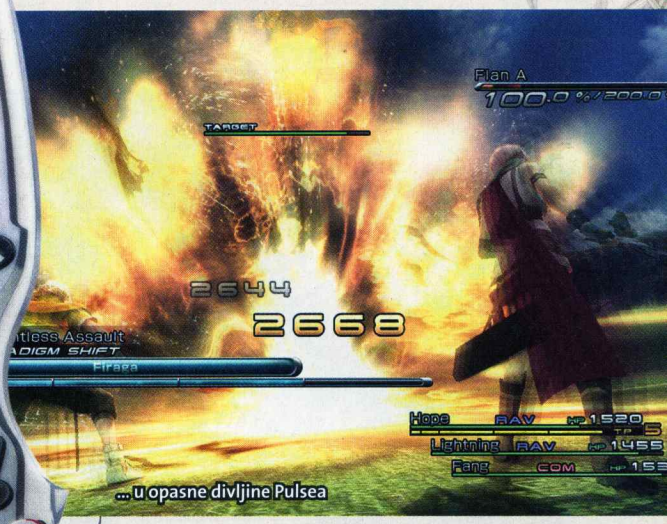
Imamo nove likove, novu priču, nove avanture, nove sisteme borbe i napretka, nove lude animacije summoninga... Sve to imamo, ali sve je to, što narod kaže – drugo pakovanje. O, da, pakovanje je divno, rađeno s ljubavlju i trudom, vidi se da je delo ljudi koji vole i umeju da dizajniraju, čak na njemu svašta nešto piše, čitav roman jedan, zaplet dovoljan da vas zabavi satima ... Ali, u suštini, kada se zagledate malo bolje i pogledate sastojke, shvatite kako pokušavaju da nas nahrane istim onim što jedemo već godinama.

Sad, šta tu ima loše, povikaćete vi (možda)! FF nam baš nudi to što volimo – priču o mladim ljudima koji dobijaju priliku da spasu svet, da poraze zlo, da nauče šta je prijateljstvo i ljubav, a sve to vitlajući mačevima i sevajući magijama i zazivajući megakul monstrume! Da bude jasno, nemamo mi ništa protiv arhetipa i eskapizma, pa ni ostalih reči iz Vujaklije, čak smo svesni toga da je uspela umetnost baš u obrađivanju poznatog, nečega što će dirnuti gomilu ljudi, ali na neki svoj, neponovljiv način. Problem sa FF jeste što to obrađivanje poznatog već počinje da liči na prethodne obrade, koje su radili isti ljudi. Pod istim naslovom.

Jošinori Kitase, producent serijala, kanda je malo dublje zabrazdio u autoeroticizam. Final Fantasy XIII je jedan veliki omaž prethodnim FF igrama na kojima je radio – tu najviše ima FFVII, i dalje neprežaljenog favorita čiji uspeh nikada nije ponovoljen, pa zatim FFX, a malo se oseća i legendarni FFVI (u želji da se svi likovi pokažu jednako važnim, a ne samo nominalno glavni lik, u ovom slučaju opet cica, kao u FFVI) . Likovi su dizajnirani kao mešavina onih iz FFX i FFXII, s malo zamenjenim ulogama i polovima (da igrači slučajno ne bi imali teškoća da se "užive"). Svet u kome se događa igra – Coccoon (i kasnije Pulse) – jeste tipična FF mešavi-

Igra vas vodi iz high-tech okruženja Cocoona...

XIII



...u opasne divljine Pulsea

na visoke tehnologije i divljine, a zaplet se jasno i glasno, od samog početka, vrti oko njegove sudbine. Valjda su tvorci skapirali da svi to očekujemo, pa nema poente da to otkrivaju tokom igre.

Ono što su takođe skapirali jeste da nam ne treba zamlaćivanje s gradovima i prodavnicama, kao ni sa NPC-ima, koji umeju da kažu po jednu do tri rečenice. Ne, bato, FFXIII udara pravo u glavu i ne prestaje satima – ali rezultat nije baš tako spektakularan, jer kada se uklone gradovi i šnjuranje po svetu (koga ionako nema već u poslednja dva konzolarna FF-a), surova linearnost igre ostaje potpuno ogoljena. Svaka lokacija ima jasan početak i kraj, na vama je samo da jurite ka narandžastoj strelici na mini-mapi, gde vas čeka cut scena ili šef, da usput uživate u scenografiji, otkrivate kovčežiće, gledate cut scene i peglate se s neprijateljima.

Protivnici su vidljivi na mapi, ali kada se sudarite s njima, fajt je na posebnom ekranu, valjda radi loženja (nažalost, kraj fajta je vrlo antiklimaktičan i nezadovoljavajući – protivnici prosto izblede, a ekran posivi – i ne-

Lightning – najseksepilniji vojnik svih vremena i glavni lik FFXIII

Svaka lokacija ima bar jednog bossa

Oerba je mračna, starija ženska kakva postoji u većini FF igara, a njen Eidolon je čuveni Bahamut!

Meniji će biti dobro poznati svima koji su igrali FF

ma fanfara!). Stari ATB sistem vratio se, i to napucaniji nego ikada, kao kombinacija FFVII i FFXII. Kada dođe red na vas, komande unosite odabirajući akcije sa spiska sposobnosti koje ima lik i gomilajući ih u listu čekanja za tu rundu, dok druga dva lika vodi AI. S vremenom, likovi će uspevati da izvedu sve više akcija u rundi, što će vam omogućavati nagomilavanje bonusa, jer vezani napadi dižu štetu. Ključna fora je u tome što svaki protivnik ima takozvani stagger limit, mali regler koji se puni kad god nanesete štetu, sve dok vezivanjem napada ne dostignete određeni bonus. Kada je protivnik staggered, bonusi se multiplikuju, a tada ćete moći da nanesete ozbiljnu štetu monstrumima, koji prečesto imaju sumanute količine HP-a (ozbiljno, reč je o milionima)! Za uspešan stagger najvažnije je imati pravu kombinaciju likova koji će udarcima i magijom brzo napuniti regler. Da biste to postigli, moraćete često da se koristite komandom Paradigm Shift, koja omogućava da svaki lik pređe u jednu od drugih "uloga" koje je naučio – Commando (fajter), Ravager (Čarobnjak), Medic (jasno) itd. Ovo daje neophodnu taktičku dubinu borbi, koja se inače sastoji od besomučnog spamovanja komandi, jer sve trči, skače, leti i odvija se izuzetno brzo. Konačan rezultat je napet, dinamičan i izgleda sjajno. Mada nećete stići mnogo da gledate bilo šta sem menija.

Na kraju borbe će se vaša taktika i brzina kojom ste se rešili protivnika oceniti jednom do pet zvezdica, od čega će zavisiti roba koju dobijete, ali ne i količina CP-a (ekvivalent EXP-u). Dotičnu robu možete prodavati u prodavnicama, koje su online – nalaze se kod svakog save pointa. Najvažnija stvar koju ćete tu raditi jeste poboljšavanje oružja, što postižete ugrađujući nađene predmete u nj, te ono prelazi nivo i daje bolje bonuse. Ništa spektakularno, ali je, naravno, obavezno imati tako nešto u moder-

Retki trenuci odmora od borbe i cut scena

Da biste relativno brzo stigli do pobede, morate stalno menjati role i koristiti se magijom Libra

CRYSTARIUM: Sistem prelaska nivoa podseća na Final Fantasy X

Svaki lik može učiti različite uloge, a svaka uloga ima listu sposobnosti i poboljšanja osobina. Da biste prešli nivo u nekoj ulozi, trošite CP koje dobijete u borbi, napredujući tako po "drvetu", koje vam tek ponekad nudi grananje i izbor. Svaki lik se specijalizuje u tri uloge i ima znatno razgranatije sposobnosti u njima.

Sistem liči na Sphere Grid iz FFX

Svaka rola ima nivoe, a svaki nivo daje konačan broj poboljšanja

Nove role i nivoi za već naučene otvaraju se kako napreduje priča

nim japanskim RPG-ovima. Neosporno spektakularni jesu grafika i zvuk, to jest sveopšta prezentacija. Likovi su živi, naročito njihova lica, okolina je maštovita, dizajnirana do detalja i ogromna. Celokupan dizajn arhitekture, mašinerije i monstruma stvarno je vanzemaljski, toliko da se nekada zapitate u šta to, do đavola, gledate i šta se, zapravo, dešava. Glasovna gluma je vrhunska, mada su sami dijalozi često neuverljivi, a ponekad i malo tupavi. Muzika je, kao i uvek, hiperproducirana, dinamična, atmosferična i ubada gde treba. U stvari, tim rečima mogla bi se opisati i formula uspeha celog serijala Final Fantasy.

Final Fantasy XIII

ŽANR: RPG
IZDAVAČ: Square Enix
BROJ IGRAČA: 1 **TERMIN:** 9. mart
PLATFORME: PC **PS3** **360** WII PS2 NDS PSP
PODRŽAVA: 720p, 1080i, 1080p, vibracija

\+ Maksimalna ispoliranost, scene koje oduzimaju dah, oštar sistem borbe i najanapucaniji summonings do sada

\- Sve ostalo je prepakovano iz ranijih FF igara

GRAFIKA: Square Enixov Crystal Tools engine daje predivne rezultate, a tvorci umeju od toga da naprave film bar onoliko dobro koliko npr. Michael Bay — 5

GAMEPLAY: Borba vas uvlači, pružajući uvek nove izazove, dok je sve ostalo stesana verzija klasične FF linearnosti – ne očekujte mnogo izbora ovde — 4-

ZAKLJUČAK: *Pojednostavljujući sve elemente koji direktno nisu vezani za borbu, FFXIII stoji jednom nogom čvrsto na poznatom terenu – ali mu je druga dignuta u vazduh, kao da ne zna kuda dalje* — 4+

EIDOLONI

Veliku ulogu u zapletu i u borbi ponovo igraju Eidoloni, poznati i kao Summonings. U FFXIII čekaju nas stari poznanici – Shiva (sada sa sestrom), Odin, Alexander i Bahamut. Svaki lik ima svoj Eidolon, koga mora poraziti u borbi jedan na jedan da bi ga ukrotio i koristio se njime. Kao saveznik, Eidolon dolazi da zameni družinu u borbi, a osim razornih napada, omogućava gestalt spajanje lika i summoninga u novu, skoro nezaustavljivu formu!

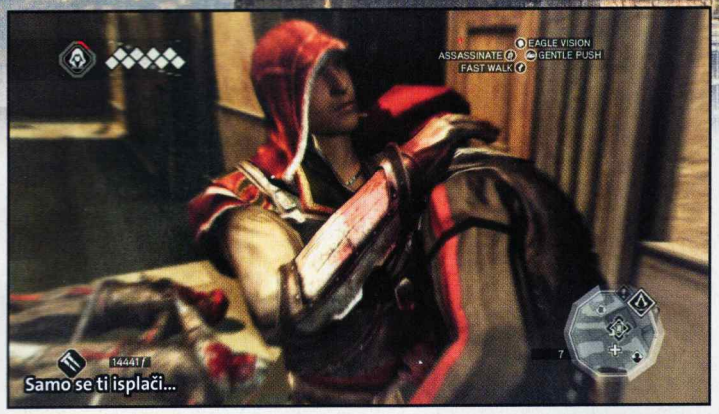
Tekst: Mihailo Tešić

Assassin's Creed II

Ezija ćemo zapamtiti, ali ne samo po dobrim stvarima

Uz već uobičajeno kašnjenje od nekoliko meseci, konačno se pojavila i PC verzija ostvarenja koje je u međuvremenu sasvim zasluženo postalo veliki hit na konzolama. Originalni Assassin's Creed većina igrača upamtila je po fenomenalnoj grafici i upečatljivoj priči, ali i izvođenju koje je posle nekoliko sati postajalo vrlo dosadno, jer se praktično vrtelo ukrug i svodilo na ponavljanje jednih te istih radnji. Kako smo već konstatovali u opisu, ovaj nastavak je zadržao sjajne vizuelne atribute, a pri tom je učinio gejmplej daleko raznovrsnijim i samim tim boljim iskustvom. I sama igra postala je izazovnija – sad se samo manje povrede leče automatski, dok za one ozbiljnije treba popiti lek ili posetiti lekare, čije su lokacije jasno obeležene na mini-mapi. Na svu sreću, sve izrečene pohvale odnose se i na PC izdanje, koje, zbog podrške za DirectX 10 i visoke rezolucije, izgleda nešto bolje. Autorima svakako treba odati dužno priznanje zbog izuzetne pažnje koju su posvetili vernom kreiranju okruženja, jer u tom segmentu Assassin's Creed II gotovo da nema konkurenciju. Jedina druga razlika bitna pominjanja jesu dve dodatne misije (Battle for Forli i Bonfire of the Vanities), koje su vlasnici konzola morali kupovati u obliku DLC sadržaja. Kontrolni sistem je vrlo lepo prilagođen kombinaciji miša i tastature, a preporučljivu alternativu, po običaju,

Ezio Auditoire de Firence – glavni junak igre Assassins's Creed II već je dobio kultni status



predstavlja direktno podržan Xbox 360 džojped.

Bez obzira na sve neosporne kvalitete koji ga svrstavaju među kandidate za najbolje PC igre ove godine, Assassin's Creed II verovatno će ostati upamćen i po jednom mračnom momentu. Pravo Ubisofta i svake druge kompanije jeste da maksimalno štite svoje igre od bespravnog kopiranja, ali je ono što je urađeno ovde prešlo granicu dobrog ukusa. Naime, bez obzira na to što ne poseduje nikakav oblik multiplayera, AC II zahteva da konstantno budete online da biste ga uopšte igrali! U slučaju da se pojave problemi s vaše strane, ili da Ubisoftovi serveri, jednostavno, prestanu da rade (što se dešavalo već nekoliko puta do sada), igra će stati ne dozvoljavajući vam da nastavite dalje, pod uslovom da ste je uopšte uspeli pokrenuti! Osim što se na ovaj način kažnjavaju legitimni kupci čiji je jedini greh to što ne mogu obezbediti brzu i stabilnu konekciju, gorak ukus u ustima ostavlja i činjenica što se igra prodaje po ceni višoj za deset evra od uobičajene kada je reč o vrhunskim PC ostvarenjima. Naravno, nije teško shvatiti da je to urađeno kako bi se pokrili troškovi održavanja servera, što znači da svi koji nabave original, zapravo, direktno finansiraju Ubisoftovu (čini se uzaludnu) borbu s piraterijom!

Možda sada shvatate zašto je toliko teško realno oceniti ovu igru. Kada bismo uzeli u obzir višu cenu i ponižavanje PC igrača ovakvom zaštitom, Assassin's Creed II dobio bi jedva prelaznu ocenu. Međutim, mislimo da, ipak, ne treba kažnjavati razvojni tim koji je odradio sjajan posao. Ipak, odluka o tome hoćete li ga nabaviti nešto je o čemu ćete sami morati da razmislite, uzimajući u obzir sve što smo naveli. Jedno je sigurno – ukoliko Ubisoft bude zadovoljan rezultatima prodaje, budućnost PC gejminga ne izgleda preterano svetlo.

Assassin's Creed II

ŽANR: akcija
IZDAVAČ: Ubisoft/Computer Land
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 3. mart 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: Dual Core 1,8 Ghz, 1 GB RAM, grafička sa 256 MB

\+ Sjajna grafika i celokupna prezentacija igre, izuzetno raznovrsno izvođenje

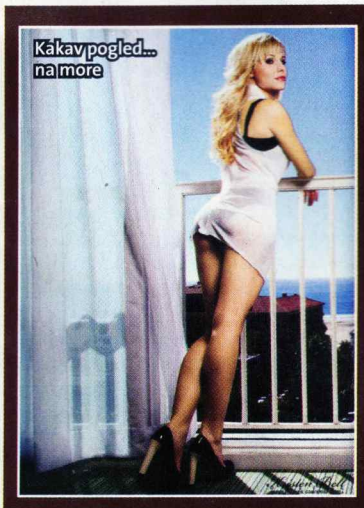
\- Užasno restriktivna zaštita od kopiranja, kamera ume da se izgubi

GRAFIKA: Grafički engine preuzet iz prvog dela i dalje se drži veoma dobro — 5

GAMEPLAY: Nema razloga da se plašite – AC II nudi vam mnogo više slobode i mogućnosti od prethodnika — 5-

ZAKLJUČAK: *Odlična igra, koja uveliko nadmašuje original. Ukoliko možete preći preko zaštite – nabavite je* — 5

Tekst: Vladimir Dolapčev



Who's that girl?

Zanosna Kristen Bell odavno je poznata kao iskren ljubitelj video igara, o čemu je i sama govorila bezbroj puta, pa nije ni čudo što je Ubisoft uspeo da je privoli da pozajmi glas i stas Lucy Stillman u oba Assassin's Creeda. Osim u ovim ostvarenjima, prelepa plavuša je status holivudske zvezde izgradila zahvaljujući visokobudžetnim serijama – Veronica Mars ili Heroes – a poslednjih godina uglavnom snima (romantične) komedije, među kojima se posebno izdvaja Forgetting Sarah Marshall.

Uprošćena formula gejmpleja otvara vrata širokim narodnim masama

SUPREME COMMANDER 2

Eksperimentalne jedinice tvrd su orah, ali ih obavezno morate uništiti što pre

Nastavak igre Supreme Commander, koja je postala popularna zahvaljujući kompleksnosti i masovnosti samih bitaka, donosi pregršt novina. Kako su mnogi neaktivniji igrači kritikovali težinu igre i vreme neophodno da se savladaju osnove, razvojni tim odlučio je da napravi igru koja će biti neka vrsta kompromisa između prvog dela i zahteva mnogih igrača real time strategije. To znači da ćete i dalje upravljati ogromnim armijama u masovnim okršajima na zemlji, vodi i u vazduhu, ali je sve to osetno pojednostavljeno kako bi igranje bilo lakše. Naravno, nemojte pomisliti da je igra pojednostavljena do gluposti, već da je svedena na okvire nekih manje-više standardnih real time strategija.

Single-player režim igranja nudi tri kampanje, po jednu za svaku od sukobljenih frakcija, sastavljene od po šest misija. Svaka od njih je idealan uvod u tehnike igranja s datom frakcijom, pa će vam znanje koje tu steknete biti od velike pomoći u multiplayer okršajima, koji su, u stvari, i glavni adut ovog serijala. Kampanje počinju lagano, svaka misija otključava nove opcije i jedinice, pa ćete tek negde oko treće-četvrte misije imati mogućnost da isprobate punu moć frakcije koju vodite. Sukobljene frakcije (UEF, Cybran i Illuminati) imaju svoje prednosti i specifične jedinice. Primera radi, UEF se koristi gomilom borbenih vozila različite namene, dok Cybran ima vozila s višestruke namene. I UEF i Cybran imaju jake pomorske jedinice, dok ih Illuminati uopšte nemaju, ali to nadoknađuju hoverkraft vozilima, koja mogu podjednako dobro dejstvovati i na zemlji i na vodi. Kampanje prati i priča, koja nije baš najbolje urađena, a glavni akteri su prilično bledi.

Samo izvođenje preživelo je dosta

Tri frakcije: UEF, Cybran i Illuminati

Ivan Brackman – "eksperimentalni" sin/klon Dr. Brackmana i Dostyja (elitni komandant iz prvog dela što je ubijen).

Thaila Kael – potomak Evaluator Kaela, jednog od glavnih neprijatelja iz prvog dela. Bori se da vrati staru slavu Illuminateima.

Dominic Maddox – UEF komandant koji se bori s frakcijom Cybran, ali koji na se na kraju povlači iz UEF službe.

Najefikasniji način za uništavanje protivnika jeste kombinovanje različitih tipova jedinica

ACU jeste prilično moćna jedinica, koja nakon nekoliko nadogradnji može samostalno savladati omanju armiju

Ponekad je neophodno da koncetrišete svu paljbu na jednu jedinicu kako biste je što pre uništili, jer će vam u suprotnom napraviti haos u redovima

Neke od jedinica izgledaju prilično moćno i impresivno, ali nećete imati vremena da im se divite

izmena. Prva i, možda, najvažnija izmena jeste ukidanje globalnih nivoa jedinica (Tier), pa sada do novih jedinica dolazite istažujući u nekoj od nekoliko ponuđenih oblasti (zemlja, vazduh, građevine...). Nove tehnologije omogućavaju poboljšanja na postojećim jedinicama (jači topovi na tenkovima, personalni štit na borbenim letelicama...) – što je pozitivno jer neće tako lako zastareti i postati neupotrebljive – proizvodnju novih jedinica, kao i omiljeni deo skoro svih igrača prvog dela, a to su eksperimentalne jedinice. Eksperimentalne jedinice su skupe, ali su i veoma moćan dodatak vašoj armiji. Mogu biti od presudne važnosti u okršajima i doneti vam preokret u bici koja se već činila izgubljenom. Neke od ovih jedinica jednostavan su izraz brutalne snage – UEF gigantski borbeni oklop, King Kriptor, koji nosi borbenu moć manje armije, ili Cybranosaurus frakcije Cybran – dok neke zahtevaju promišljeniju upotrebu, na primer, Illuminati top, koji menja lojalnost pogođenih jedinica. Tu su i hramovi za teleportovanje, te "suptilni" UEF džinovski top, čija je svrha da lansira vaše jedinice na velike razdaljine. Kome još treba transportno vozilo?

Ekonomija u igri takođe je preživela znatne promene, pa sada postoje samo dva resursa, ako se ne računaju poeni za istraživanje, koje vam donosi uspešno delovanje. Masa i energija (vau, veoma originalno) jesu resursi kojima ćete se koristiti za igradnju baze i proizvodnju jedinica, s tim što generatore za energiju možete praviti bilo gde, a pogone za masu samo na unapred određenim nalazištima. Za razliku od prvog dela, sad ne možete kupovati na kredit, već samo za resurse koje posedujete u datom momentu.

lako je dosta elemenata u igri doživelo osetne izmene, neke stvari ostale su iste, a najgore je to što je reč o nekim negativnim elementima. Veštačka inteligencija i dalje ne predstavlja ozbiljan izazov, pogotovo ako igrate na normalnom nivou težine, dok pathfinding jedinica i dalje vapi za unapređenjem. Supreme Commander 2 možda će naići na kritike kod fanova prvog dela, ali mora se priznati da je pojednostavljivanjem samog koncepta igre više dobijeno nego izgubljeno. Najpre, gotovo je sigurno da će se baza igrača povećati, što će se dobro odraziti na multiplayer segment igre. Drugo, igra je dobila na dinamičnosti, pa sada više vremena možete posvetiti samim okršajima umesto da ga gubite na beskrajni mikromenadžment. Engine koji pokreće igru doteran je tako da je sada dobijeno na brzini i frameratu, što je od velikog značaja u masovnim okršajima, koji su u prvom delu čak i najjači računar bacali na kolena.

Na kraju se može slobodno zaključiti da je Supreme Commander 2, i pored drastičnih izmena, ostao dosledan serijalu, ali je sada postao mnogo pristupačniji široj populaciji igrača koji su prvi deo zaobilazili baš zbog te kompleksnosti i težine.

Pravilan vazdušni napad može vrlo lako osakatiti protivničku bazu

Supreme Commander 2

ŽANR: Real Time strategija

IZDAVAČ: Square Enix/Computer Land

BROJ IGRAČA: 1–8 TERMIN: 2. mart

PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

PODRŽAVA: CPU 3.0 GHz, 1 GB RAM, VGA sa 256 MB, Dx9.0c

\+ Velike mape s bitkama na više frontova, eksperimentalne jedinice, odličan multiplayer

\- Pathfinding jedinica, veštačka inteligencija protivnika

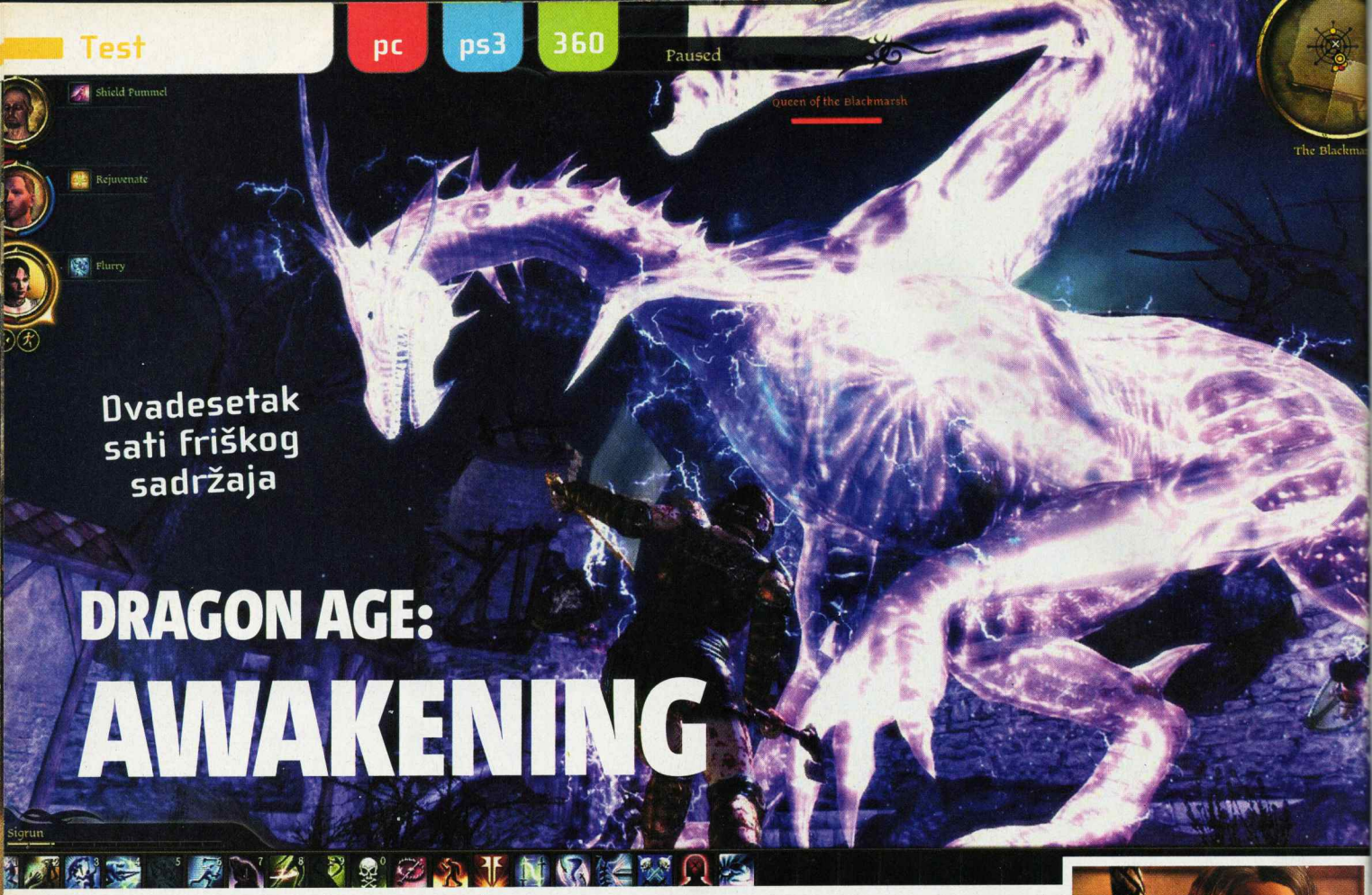
GRAFIKA: Grafika u igri je veoma dobra, mada je glavna prednost ovog enginea to što je odlično optimizovan — 4

GAMEPLAY: Gameplay se prilično razlikuje od onog u prvom delu – sada vam treba mnogo manje vremena da pohvatate sve konce u igri — 4

ZAKLJUČAK: *Supreme Commander 2 nudi gomilu opcija i taktičkih mogućnosti – gotovo nijednu misiju nećete dvaput preći na isti način* — 4

Tekst: Vladislav Herbut

pc ps3 360



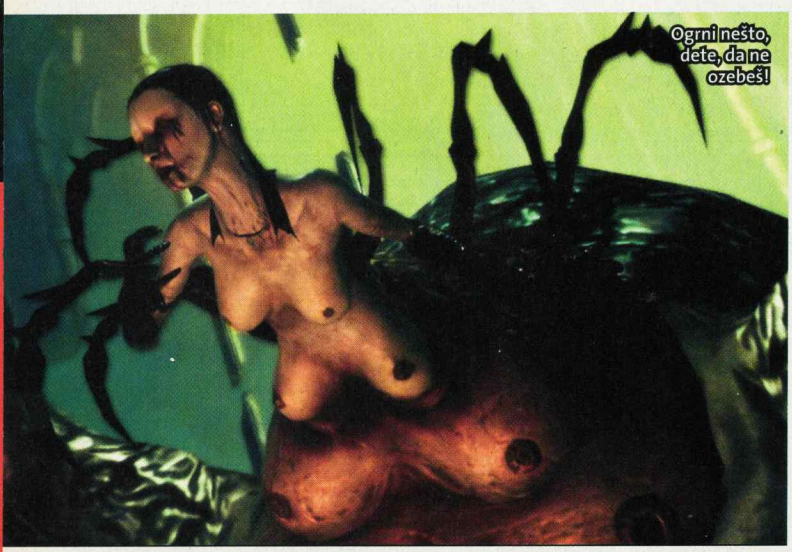
Dvadesetak sati friškog sadržaja

DRAGON AGE: AWAKENING

Pola godine posle sjajnog BioWareovog RPG-a i gomile besmislenih DLC dodataka za njega, konačno je vreme za pravu stvar. Dragon Age: Awakening jeste klasična, punokrvna ekspanzija (nalik na Baldur's Gate II: Throne of Bhaal), dodatak koji donosi nastavak single-player kampanje iz originala. Pored novog sadržaja u pogledu priče i zapleta, Awakening donosi i nove klasne specijalizacije, nove spellove i nekoliko tipova svežih protivnika, spremnih da okušaju ukus sopstvene krvi što se cedi s vašeg mača ili topuza. Vaša pobeda nad demonom zmajem u finalu Originsa nije označila kraj Blight invazije: horde monstruma, iako oslabljenje, nisu potpuno uništene, već uspevaju da pobegnu duboko pod zemlju i ponovo nasele delove patuljačkih Deep Roadsa, da bi nastavili staru praksu terora posle kraće pauze radi lizanja rana. Kralj Alistair, duboko svestan da samo vi imate snagu i potencijal da stanete na žulj ovoj i budućim pretnjama iz Darkspawn tabora, dodeljuje vam imanje koje je nekada pripadalo Erlu Howeu (izdajniku iz prve igre i liku koji vam je pobio porodicu ako ste igrali kao human), s nalogom da na njemu uspostavite tvrđavu Gray Wardena. Stvari, naravno, polaze po zlu pre nego što stignete u svoj novi zamak: Darkspawn napada, rastura zidine i desetkuje branioce... No to nikako nije najveći razlog za uzbunu: horde bezumenih i mutavih monstruma predvodi kreatura koja zna da govori... Znači da kraljevini Ferelden predstoji bitka s inteligentnim protivnikom, koji zadržava višestruku brojčanu prednost uz novopronađenu inteligenciju?

Odgovor na to i još neka pitanja dobićete posle petnaestak do dvadesetak sati igranja (ako želite da rešite baš svaki quest), koliko će vam trebati da stavite tačku na sadržaj ekspanzije. Od saputnika iz prvog dela, u Aweningu se pojavljuju samo patuljak ratnik Oghen i čarobnica Wynn, mada samo prvog možete voditi kao člana družine. Novi likovi koje ćete sretati i regrutovati interesantni su, ali ne kao oni iz originala, a isto se može reći i za zaplet ekspanzione kampanje, koji je dobar, ali ne i fantastičan. Nove borbene specijalizacije vaših likova donose nekoliko interesantnih borbenih opcija, dajući vam istovremeno priliku da potrošite talent poene što ih dobijate napredujući po nivoima. Od novih protivnika vredi izdvojiti Darkspawn verziju mutiranih insekata, koji imaju sposobnost da jednog ili više članova družine obore i onesposobe na neko vreme (čak i tenk sa štitom, što prilično iritira), kao i specijalnu varijantu oklopnog ogrea koji se vrlo teško ubija. Od boss protivnika sledi vam fajtanje s nekoliko zmajeva (ipak je ovo Dragon Age), kao i finalni obračun s jednom prilično interesantnom (i plodnom) kreaturom... Plod vaših borbenih napora biće nagrađen novim, jačim oružjem, a tu je i nekoliko svežih setova oklopa (Plate Sentinel svakako je najlepši).

Dragon Age: Awakening nije standalone ekspanzija, već zahteva posedovanje originala.


Ogrni nešto, dete, da ne ozebeš!

Ja sam iznenađen i uvređen!

Dragon Age: Awakening

ŽANR: RPG
IZDAVAČ: BioWare/Electronic Arts
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 17. mart 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: P4 3 GHz, 1 GB RAM, 6600/X800

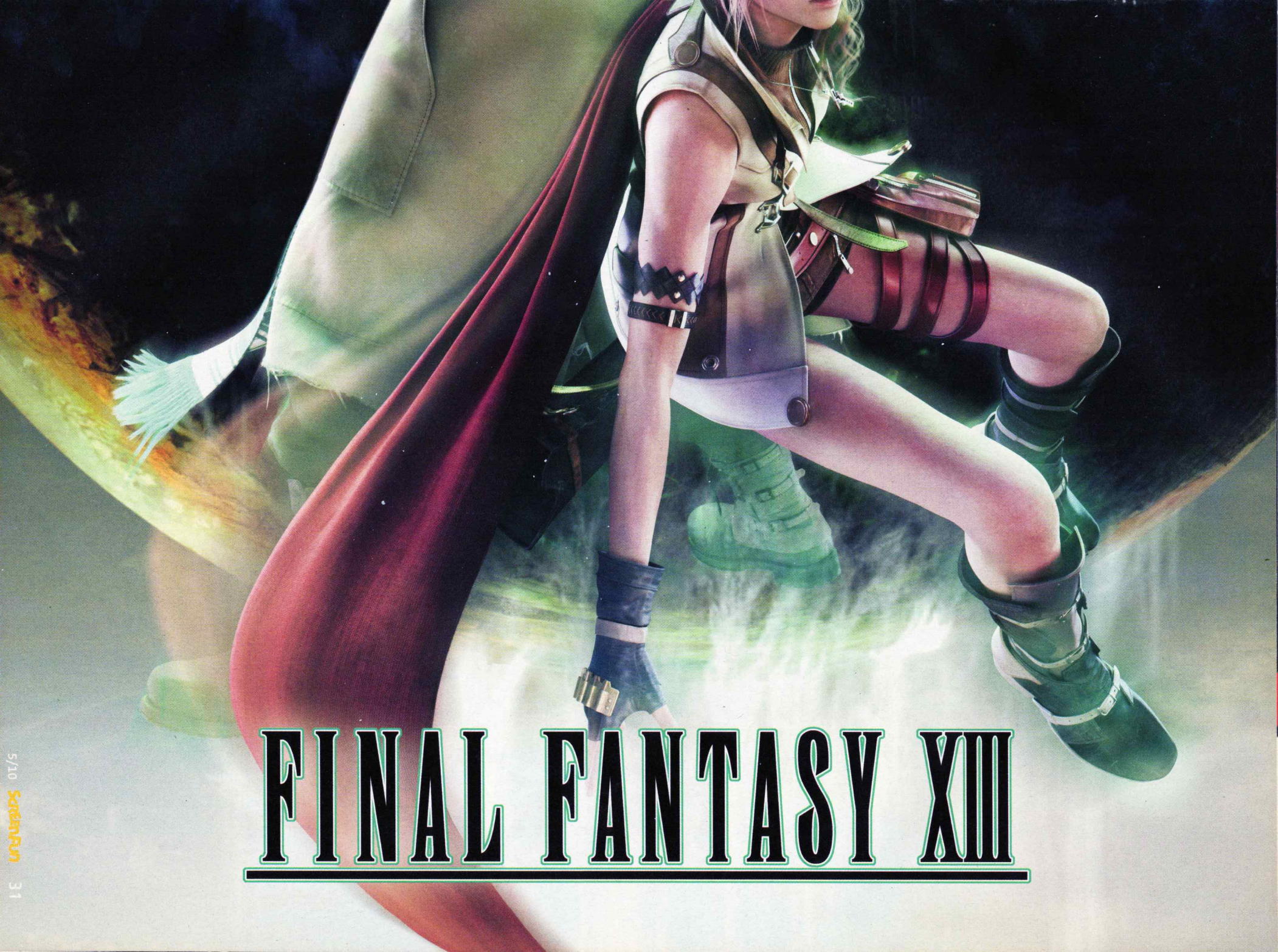
\+ Kampanja je prilično dugačka; nove klasne specijalizacije, novi spellovi i novi protivnici

\- Zaplet je dobar, ali ne koliko i onaj u osnovnoj igri

GRAFIKA: Nema vidljivih izmena u odnosu na Dragon Age: Origins — 4

GAMEPLAY: Novi spellovi i nove klasne specijalizacije donose još više opcija za sečenje i brušenje Darkspawna — 4

ZAKLJUČAK: *Posle serije kratkih i prilično glupih DLC-a, punokrvna ekspanzijska kampanja normalne dužine predstavlja pravo osveženje* — 4


FINAL FANTASY XIII

GOD OF WAR III

SCREENFUN

SCREENFUN

DAWN OF WAR 2 CHAOS RISING

Jesu li vam volja i lojalnost Imperatoru dovoljno jaki da se oduprete korupciji?

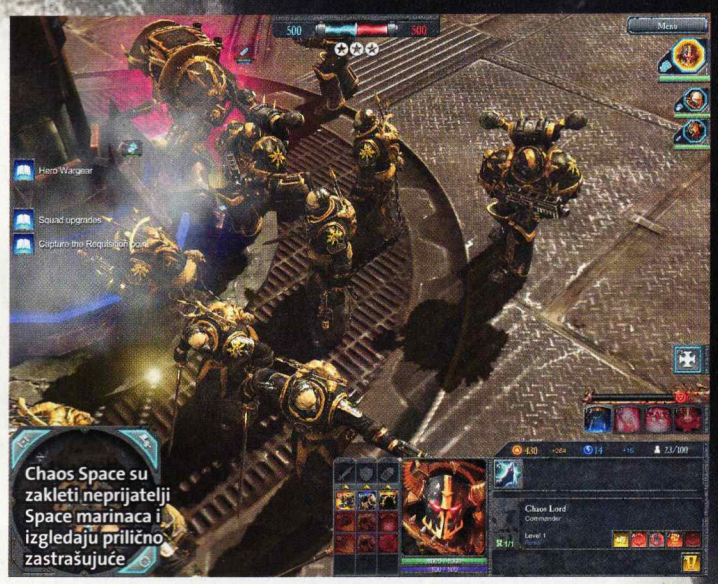
Chaos Sorcerer je odličan za borbu na daljinu

Novina u kampanji su dijalozi i komentari heroja

Godinu dana nakon izlaska originalne igre, pred nama je i prva ekspanzija koja u priču uvodi nove aktere – Chaos marince, zaklete neprijatelje naših prijatelja Space marinaca. Single-player kampanja ponovo vas stavlja u ulogu komandanta divizije Blood Ravens, pred kojim stoje novi izazovi. Sektor koji predstavlja regrutni centar za redove Blood Ravens još se nije oporavio od invazije Tyranida a već mu preti nova opasnost. Planeta Aurelia, za koju se smatra da je odavno nestala, odjednom se pojavljuje iz Warpa, a vas šalju na ledenu planetu kako biste ispitali signal za pomoć što se emituje s površine planete i nosi potpis Blood Ravens. Ovo je, u stvari, zamka jer vas na planeti čekaju odredi imperijalne garde koji više nisu lojalni Imperatoru, što je samo početak vaših problema..

Ekspanzije prati dobitna formula iz osnovne verzije, tako da nećete morati da brinete o izgradnji baze, sakupljanju resursa i treniranju jedinica, već na početku birate odrede koje ćete voditi u misiju i s kojima ćete rešavati zadatke. Odrede vode heroji iz prethodnika, s tim što se u igri pojavljuje i jedan novi heroj – Jonah Orion, koji je Librarian. Jonah ne vodi sopstveni odred, ali poseduje moći koje ga čine veoma bitnim elementom vaše borbene grupe, jer osim što poseduje ofanzivnu magiju, on može da leči i oživljava vaše marince i heroje. Kampanja se može završiti za nekih desetak sati, mada je to sasvim dovoljno da vaši heroji dođu do 30. nivoa (s tim što su u startu 18. nivo). Heroje možete importovati i iz osnovne verzije, mada će veći deo opreme izgubiti u procesu, a to objašnjava činjenica što su na kraju kampanje protiv Tyranida žrtvovali matični brod u odbrani, zbog čega je velik deo opreme nepovratno izgubljen. Zanimljivo, u novoj kampanji možete dozvoliti korupciju u svojim redovima, što vam pruža nove mogućnosti i opcije. U zavisnosti od jačine korupcije, moći ćete da se koristite novom opremom i da naučite neke specijalne veštine, ali cena koju morate platiti za to vodi ka izdaji Imperatora i priklanjanju redovima Chaos marinaca. S druge strane, nailazićete na opremu kojom se mogu koristiti samo najverniji Imperatorovi ratnici, što znači – ako ste iole korumpirani, možete odmah zaboraviti na tu opremu. Prateća priča u kampanji sasvim je solidna, a i glasovi glavnih aktera na zavidnom su nivou.

I pored odlične single-player kampanje, glavni adut ove igre svakako je fantastični multiplayer, koji je, zbog atmosfere nabijene adrenalinom i brzim izvođenjem, privukao mnogo fanova. Iako je Chaos Rising nezavisna ekspanzija, ipak vam je neophodna osnovna verzija ako želite da birate neku od preostale četiri frakcije (Space Marines, Eldars, Orks, Tyranids). Chaos frakcija omogućava vam da sami birate kojem će se božanstvu vaše jedinice klanjati, a taj izbor uticaće na prednosti što ih možete dobiti.



Chaos Space su zakleti neprijatelji Space marinaca i izgledaju prilično zastrašujuće

Specijalne osobine za lojalnost Imperatoru

Nove mogućnosti u multiplayer okršajima

Dawn of War 2: Chaos Rising

ŽANR: real time strategija
IZDAVAČ: THQ
BROJ IGRAČA: 1–6
TERMIN: 11. mart
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 3.2 GHz, 1 GB RAM, 6600GT/ X1600 sa 128MB

\+ Nova frakcija, odlična kampanja sa sistemom korupcije, novi heroji

\- Režim Last Stand i dalje je ograničen na jednu mapu, sitniji bagovi

GRAFIKA: Grafika je na visokom nivou i obiluje detaljima iako je u pitanju engine star godinu dana — 5-

GAMEPLAY: Nova kampanja je odličan uvod u nove multiplayer okršaje, koji predstavljaju prave adrenalinske bombe — 5-

ZAKLJUČAK: *Chaos Rising predstavlja pravo unapređenje, a na nama je samo da se nadamo da će svetlost ugledati još koja ekspanzija s novim frakcijama.* — 5

Tekst: Vladislav Herbut

COMMAND & CONQUER 4
TIBERIAN TWILIGHT

Neslavan odlazak pionira RTS žanra sa scene

Command & Conquer 4: Tiberian Twilight predstavlja završni čin sage Tiberium, započete još 1995. godine, kada nas je prvi C&C upoznao sa sukobom između GDI alijanse i NOD bratstva. Zahvaljujući inovativnom izvođenju i jedinstvenoj atmosferi, brzo je privukao brojne igrače, što je potpomoglo da se serijal postepeno razvije u nekoliko pravaca (Tiberium, Red Alert i Generals). Petnaest godina kasnije, Electronic Arts je odlučio da stavi tačku na osnovni univerzum, a baš kao i pomenuti prvenac, poslednja epizoda najavila je revoluciju u žanru strategija u realnom vremenu. Nažalost, krajnji rezultat pomalo je razočarao.

Tiberian Twilight nastavlja se direktno na prethodnika, tj. ekspanziju Kane's Wrath, izbačenu pre otprilike godinu dana. Planeta postaje kritično preplavljena tiberijumom, a predviđa se da će joj kraj – ujedno i sudnji dan ljudskog roda – doći u roku od samo šest godina. U takvom momentu, tajanstveni Kane, lider NOD-a, dolazi u štab GDI alijanse predlažući primirje, kao i rešenje tog problema. Međuanimacije koje pomažu u naraciji uspevaju da zadrže duh prethodnih ostvarenja, iako su snimane sa skromnijim budžetom i nepoznatom glumačkom postavom, osim Josepha D. Kucana, koji je sad svima prepoznatljiv kao harizmatični Kane. Sam scenario teško da će iko ga oduševiti, pa se čini da je vrlo malo truda posvećeno ovom segmentu, koji karakterišu kratkoća i izostanak interesantnih obrta, ali i nezadovoljavajuć kraj.

U potpunosti odbacivši dosadašnji sistem razvijanja baze i prikupljanja resursa, C&C 4 fokusira akciju samo na jedno glavno vozilo – bazu, što znatno ubrzava igru. Šok iskusnijim igračima i obožavaocima serijala predstavljaće već početni izbor jedne od tri uloge: napad, odbrana ili podrška. Na osnovu te odluke, dobićete pokretnu bazu (crawler), koja je u stanju da proizvede sve jedinice što su vam na raspolaganju. Pored osnovnih razlika između dve frakcije, svaka klasa imaće drugačije jedinice, što doprinosi raznovrsnosti. Svaku misiju započinjaćete u zoni za razvijanje, a ukoliko se desi da izgubite osnovno vozilo u bici, to neće značiti i automatski poraz, kao dosad, jer ćete uvek moći da kreirate određen broj novih.

Različite vrste naoružanja nanosiće protivnicima manje ili više štete

Izbor klase je veoma bitan za uspešno završavanje misije

Sada je preporučljivo da svoju bazu svuda vodite sa sobom

Zadaci na nivoima nisu naročito spektakularni – svode se na uništavanje protivnika, odbranu baze ili osvajanje bitne lokacije na mapi. Posle nekoliko osnovnih misija, koje vas uvode u principe nove mehanike borbi, bićete u situaciji da birate između NOD ili GDI kampanje. Redosled igranja nije previše bitan, jer scenario predstavlja dve verzije događaja, nasuprot dosadašnjoj priči u kontinuitetu.

Bez obzira na ishod misije, uvek ćete dobijati određen broj iskustvenih poena, koji će otključavati nove jedinice. Tako se izbegava "zaglavljivanje", jer vam nekoliko uspešno odigranih multiplayer misija omogućava da otvorite naoružanje koje vam je potrebno.

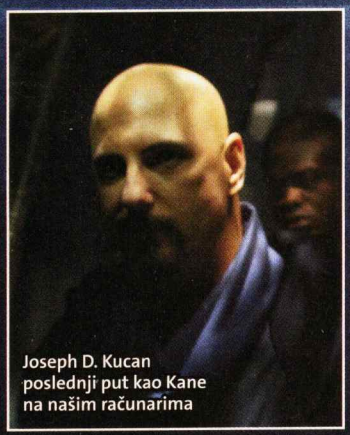
U modu za više igrača, izbor klase ima mnogo više smisla, jer u bitkama od maksimalnih pet protiv pet, strategija i podela uloga mogu biti od izrazitog značaja. Problem je jedino pomenuti sistem napredovanja, jer dok vi, možda, nemate otvorene sve jedinice, lako se može desiti da ih vaš protivnik ima. Tada ćete se naći u praktično bezizlaznoj situaciji jer nećete imati načina da se adekvatno branite. Kako se mečevi ne mogu ograničiti do određenog dostignutog nivoa, ovakav potez razvojnog tima deluje kao velik propust, koji bi se u budućnosti morao ispraviti pomoću nekog patcha.

Vizuelno, C&C4 ne predstavlja bitniji iskorak iz Kane's Wratha, ali prikaz i dalje deluje veoma lepo, pa izuzme li se kamera, koja je previše zumirana, većih zamerki nemamo. Slično važi i za audio-doživljaj, koji – premda ne poseduje vrhunske numere jednog Red Alerta ili skupu glumačku postavu – lepo prati igru i još uvek deluje znatno kvalitetnije od većine sličnih ostvarenja.

Najveća zamerka odnosi se na novi način zaštite autorskih prava, koji tera igrača da stalno bude na brzom internetu, iako on još uvek nije dostupan svima i u svako doba. Ukoliko nemate širokopojasnu konekciju (wireless, ADSL, kablovski net...), ili vam je EA server nedostupan, nećete moći da nastavite igru! Ovakva DRM zaštita stvara dosta problema kupcima originalnog proizvoda, podižući zbog toga i samu cenu igre a da pri tom piraterija nije zaustavljena, jer je zaštita probijena nakon svega nekoliko dana.

Ubrzo po njegovom izlasku, pojedini izvori počeli su da nagoveštavaju kako Tiberian Twilight ne mora obavezno biti poslednja igra u serijalu, ali da Kanea sigurno više nećemo videti. Svejedno, ostaje malo nejasno zašto se EA odlučio za ovoliko (bezuspešnog) eksperimentisanja, i to kad je reč o naslovu koji očigledno treba da predstavlja kraj jedne ere.

Grafički prikaz deluje veoma lepo, ali i mračnije nego dosad


Joseph D. Kucan poslednji put kao Kane na našim računarima

Vazdušni napad predstavlja jednu od mogućnosti koje se naknadno otključavaju

I pored brže odvijanja igre, pažljiv napad i dalje je veoma bitan

Command & Conquer 4: Tiberian Twilight

ŽANR: RTS
IZDAVAČ: Electronic Arts
BROJ IGRAČA: 1–10
TERMIN: 19. mart 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: Intel Core 2 ili AMD 64 X2, 1GB RAM, 6800/X1600

\+ Interesantan multiplayer mod, dizajn i raznovrsnost jedinica, prezentacija

\- DRM zaštita, koja zahteva stalni pristup internetu, novi sistem nije zanimljiv u single-playeru, kratka kampanja

GRAFIKA: Grafika odskače od aktuelnih standarda zbog lepo dizajniranih jedinica, velikog broja detalja i impresivnih efekata 4+

GAMEPLAY: Nedovoljno razrađen sistem napredovanja, kratka i neinventivna kampanja i naporna DRM zaštita 3

ZAKLJUČAK: *Da nije reč o strategiji koja nosi ovo slavno ime, Tiberian Twilight bio bi natprosečno zabavan, dobrim delom i zbog multiplayer moda. Ovako...* 3+

Nadređeni će vam se pojavljivati u uglu ekrana, izdajući nova naređenja

Tipovi misija nisu ništa što dosad nismo videli

GOD OF WAR III

Maestralan završetak Kratosovog davno započetog posla

Zahvaljujući novim potezima i oružju, kasapljenje protivnika je zabavnije nego ranije

SCREENFUN AWARD

U vreme kada se sve više igara izdaje za sve aktuelne konzole, PS3 only naslov, kakav je God of War III, predstavlja ogroman plus za Sony. Ostvarenje koje se s nestrpljenjem čeka praktično od dana kada je najavljeno – konačno je stiglo do igrača, čija su očekivanja bila izuzetno visoka. Budući da su prva dva dela za PlayStation 2 pokupila sjajne kritike (baš kao Chains of Olympus za PSP), Santa Monica Studio imao je pred sobom zaista ozbiljan zadatak.

Kako smo pominjali u ranijim najavama, God of War III ne unosi nikakve revolucionarne promene u serijal, bez obzira na to što je rađen za mnogo jači hardverski sistem nego ranije. Ukoliko kojim slučajem spadate u retku vrstu igrača kojima nisu prijali pret-

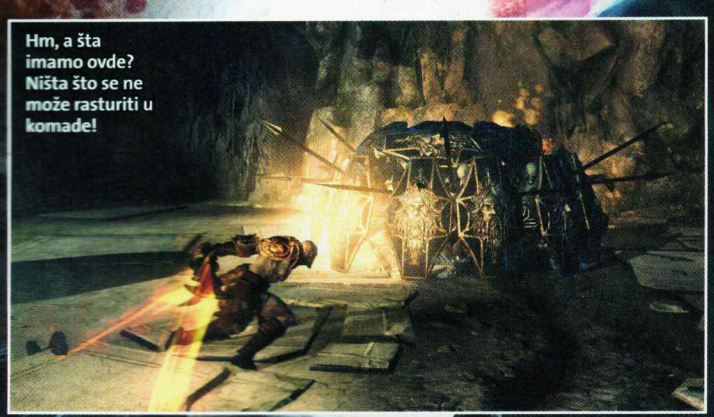
Grafički stil igre je sličan kao u prethodnicima, ali je engine mnogo kvalitetniji

Susret starih prijatelja – Kratos će još jednom posetiti simpatičnog Hada

hodnici, sa sigurnošću možemo reći da se to ni sada neće promeniti. Autori, jednostavno, nisu želeli da menjaju dobitnu formulu, već su najviše pažnje posvetili tehničkoj prezentaciji, samoj priči, ali i proširivanju Kratosovih sposobnosti.

Radnja se direktno nastavlja na God of War II i prati konačni obračun između bogova s Olimpa i Titana, na čijoj je strani i Duh Sparte, vođen željom da se osveti Zevsu. Scenario vrlo dobro koristi ionako vrlo zanimljivu grčku mitologiju, ali je priča u početku u drugom planu, da bi u drugoj trećini igre počela dobijati na intenzitetu, naročito jer će vas bolje upoznati s Kratosom i njegovom pravom motivacijom.

Naravno, glavni privlačni faktor igre jeste gejmplej, za koji se može reći da dosledno prati formulu koju je postavio original pre pet godina. Kontrolni sistem ostao je identičan, baš kao i način unapređivanja oružja i druge osnovne karakteristike. Najveće razlike kriju se u novim borbenim sposobnostima glavnog junaka, koje ćete brzo



Hm, a šta imamo ovde? Ništa što se ne može rasturiti u komade!

Kameni je, zapravo, veći nego što se čini na ovoj slici. Na sreću, vrlo je spor

Kad se razbesni, Duh Sparte može začas rasturiti buljuk neprijatelja

Početak igre na ledima Gaije ostavlja bez daha

Kratos umlaćuje jedno mitološko biće, dok Plameni strpljivo čeka svoj red

Kamera konstantno menja položaj kako bi akcija delovala što impresivnije

Žestok start

U razvoj GoW III uloženo je 44 miliona dolara, ali je taj novac brzo počeo da se vraća. Za samo pet dana od izlaska, igru je kupio 1,1 milion igrača, 400.000 više nego što ih je kupilo GoW II, koji je pri tom bio rađen za tada mnogo rasprostranjeniji PS2.

zavoleti. Recimo, moguće je uhvatiti jednog protivnika i s njime se zaleteti na čitav buljuk, što će vam pomoći da ih vrlo brzo raščistite. Takođe, luk i strela ovaj put imaju posebnu skalu, označenu žutom bojom, koja se obnavlja nakon svega nekoliko sekundi, što ovo oružje čini izuzetno upotrebljivim. Uporedo je stimulisana i veća upotreba bloka – protivničke napade sada je lakše odbiti, tako da imate više šansi da zadate kontraudarac. Je li ovo premalo da bi God of War III bio zanimljiv kao i prethodnici? Odgovor je definitivno negativan – igra je u najmanju ruku podjednako zabavna jer su borbe i dalje fenomenalno osmišljene, a broj poteza koje možete povući i povezati u seriju – impresivan je. Dueli s ogromnim protivnicima posebna su priča, što ćete iskusiti već na samom početku igre. Oni, doduše, mogu biti i frustrirajući, jer je nekada teško tačno shvatiti šta se od vas očekuje, pa možete poginuti nekoliko puta dok se ne snađete, čak i na nižim nivoima težine. Ipak, epski sukobi su ono što će vam sigurno ostati urezano u pamćenje. Uveren da je to više nego dovoljno za vrhunsku igru, Santa Monica Studio nije radio na ispravljanju već tradicionalnih nedostataka. Najveći od njih je svakako stoprocentna linearnost – svuda oko vas su nevidljivi zidovi, tako da uvek postoji jedan jedini put koji vas vodi do cilja.

Sve dosadašnje God of War igre koristile su se maksimalnim kapacitetima hardvera koji im je bio na raspolaganju, pa se može reći da ni GOW III ne predstavlja negativan izuzetak. Iako je u pitanju potpuno nov engine, zadržan je grafički stil prethodnika, s tim što su detaljnost samih likova i okruženja na mnogo višem nivou, na stranu vrlo impresivni svetlosni efekti i trostruko više neprijatelja na ekranu. Prelepe tehničke karakteristike sjajno ističe predefinisana kamera, koja konstantno menja položaj kako bi što atraktivnije prikazala akciju. Naravno, to ponekad utiče na preglednost, ali ne dovoljno da bi to ozbiljno smetalo. Zvuk je fenomenalan u celosti, uključujući još jednom vrlo ubedljive glasove glavnih junaka.

God of War III opravdao je očekivanja, a sigurno je jedna od najboljih igara ne samo za PlayStation 3 već i celokupnu sadašnju generaciju konzola. Sigurni smo da ćete i sami steći takav utisak.

Kratos u Pandori

Osim u standardnom pakovanju, igra dolazi i u izdanju Ultimate Trilogy. U stilizovanoj Pandorinoj kutiji, osim igre, pronaći ćete i GoW Collection (HD izdanje prvih dveju igara za PS3), četiri dodatna skina za Kratosa, četiri razglednice, knjigu s ilustracijama, oficijelni soundtrack, kao i kompilaciju pesama metal bendova inspirisanih igrom.

Kratos zna kako da impresivno stupi na scenu

God of War III

ŽANR: akcija

IZDAVAČ: Sony

BROJ IGRAČA: 1 TERMIN: 19. mart 2010.

PLATFORME: PC PS3 360 WII PSP NDS PS2

PODRŽAVA: 720p

+ Sjajna prezentacija, izvođenje je obogaćeno novim potezima

– I dalje potpuna linearnost, položaj kamere nekada može ugroziti preglednost

GRAFIKA: Definitivno jedna od najlepših igara za sadašnju generaciju konzola. Mnogo puta ćete ostati bez daha — 5

GAMEPLAY: Umlaćivanje protivnika je zanimljivije nego ranije, zahvaljujući novim Kratosovim sposobnostima. Šteta je samo što i dalje nema ni traga od nelinearnosti — 5–

ZAKLJUČAK: *Vrhunsko akciono ostvarenje i sjajan završetak trilogije. Nadamo se da ovo, ipak, nije poslednja Kratosova avantura* — 5

Tekst: Nikola Dolapčev

METRO 2033™

Moskovsko postapokaliptično podzemlje s mirisima STALKER-a

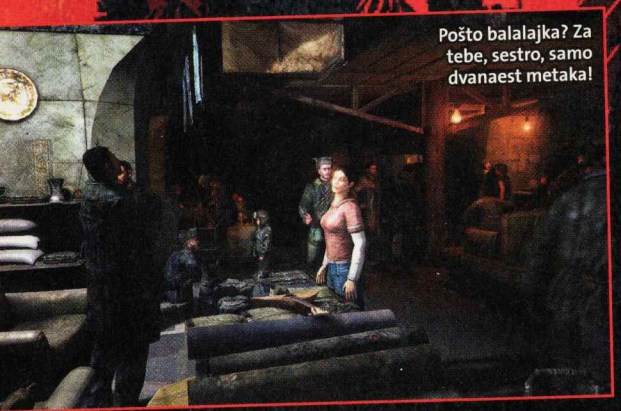
Metro 2033, horor/naučnofantastična pucačina iz prvog lica bazirana je na seriji romana Dmitrija Gluhovskog, mladog i perspektivnog ruskog autora koji je prikazao interesantnu viziju postnuklearne Rusije u priči o preživelim stanovnicima Moskve što su utočište našli pod zemljom. Pomalo nalik na Fallout s prstohvatom STALKERA, Metro romani, a sada i igra, pokušavaju i uspevaju da dočaraju priču o posledicama nuklearnog holokausta iz tipično ruske, fatalističke perspektive. Jedina prava mana igre leži upravo u korelaciji s književnim delom na kojem je bazirana: ako niste čitali knjige, mnogo toga vam neće biti jasno, pogotovo karakter užasne pretnje po preživele stanovnike ruske prestonice.

Elem, da krenemo od početka. Stanice moskovskog metroa, nekada glavna saobraćajna čvorišta višemilionskog grada, sada su dom odrpanih i preplašenih ostataka stanovnika ruske prestonice. Dvadesetak godina posle nuklearnog rata, pored radijacije na površini i oskudice pod zemljom, preživelima preti i opasnost od mutanata, evoluiranih od bezumnih zveri u vrstu koja je u stanju da kontroliše čovekov um i manipuliše njegovim strahovima. Stanice metroa postaju meta sve jačih napada, a usred srede jednog takvog obračuna našao se i mladi Artjom. Poslat u jednostavnu misiju probijanja do susedne stanice u potrazi za pomoći, naš junak će, tokom desetosatne kampanje za jednog igrača, evoluirati u facu koja će spasti jadne i bedne ostatke čovečanstva.

Bez obzira na postapokaliptični karakter priče i snažne reference ka STALKER igrama (glavni programer igre radio je svojevremeno za tim koji napravio prvi STALKER), Metro 2033 je klasična linearna pucačina s fiksnim početkom i krajem, bez ikakvih nelinearnih elemenata. U igri nema istraživanja, bauljanja po širokim ledinama i napuštenim fabrikama: skriptovana akcija, sa solidnom horor atmosferom, urađena u kvalitetnom i modernom engineu, jeste sve što će vam igra ponuditi. Jedina stvar koja odstupa od ovog krutila jeste interesantan sistem ekonomije u igri, koji kao valutu koristi municiju od pre atomske katastrofe. Za svaki "military grade" metak možete kupiti nekoliko običnih metaka lošijeg kvaliteta, koje proizvode preživeli stanovnici metroa. Za šaku dobrih metaka možete kupiti jači komad oružja, zavoje, granate ili filtere za gas-masku, a možete ih i ispucati ako baš zagusti, kokajući neprijatelje uz saznanje da ispaljujete novac. Filteri za gas-masku trebaće vam u svakoj deonici igre koja se odvija na površini, gde će vam bauljanje bez maske doći glave za manje od minuta (zamislite da ste na Pandori iz filma Avatar, princip je potpuno isti). Zanimljiv aspekt borbe na površini jeste činjenica što vam mutanti mogu razbiti masku, dajući vam vrlo malo vremena da pronađete neki leš s netaknutom maskom i spasete se od gušenja.

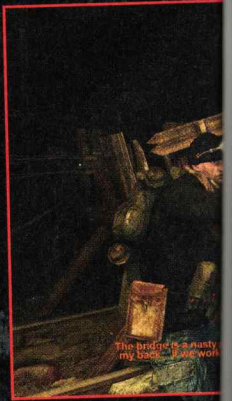
Protivnici dolaze u nekoliko osnovnih varijanata, od kojih su najbrojniji "klasični" mutanti, lišeni specijalnih sposobnosti, koji će vas najčešće masovno rašovati, ali koji se daju ubiti uz minimalan utrošak municije. Tu su i nekakva brza stvorenja koja se koriste rupama u

Mutanti ginu prilično teatralno



Pošto balalajka? Za tebe, sestro, samo dvanaest metaka!

Na ovom mestu je preporučljivo staviti gas-masku



Osim s mutantima, imaćete problema i s klasičnim banditima

zemlji da vas spopadnu sa svih strana, leteće, gotovo neranjive karakondžule i evoluirani mutanti, koji su u stanju da vam "udu u glavu". Sekvence i susreti s najjačim monsterima najčešće su skriptovani i pružaju vam priliku da se udubite u priču preko pasivnih scena u kojima demonstrirate imunitet ka psioničnom pritisku. Tek na samom kraju igre predstoji vam "psihološki rat" s njima i nekoliko sekvenci u kojima se međusobno fajtate na psihološkoj ravni.

Za grafičku opremu i produkciju igre može se reći da su prva liga, pogotovo ako posedujete snažan PC s grafičkom karticom koja podržava DirectX 11. Okruženje podzemnih hodnika, svetlost i senka, radioaktivna magla i drugi efekti snažno doprinose atmosferi beznađa, teskobe i sveprisutne opasnosti. Posebno su dobro odrađene metro stanice: njihovi stanovnici, od kojih svaki radi svoj posao, graja koju proizvode, deca što se igraju i ostali elementi živahne i realne zajednice čine okruženje izuzetno verodostojnim, a možda i najboljim koje smo dosad videli.

Ovaj "budž" od dvocevke iz kućne radinosti prilično je efikasan u bliskoj borbi

Artjom tripuje da dečje igralište nije rastureno kao i ostatak Moskve

Metro 2033

ŽANR:	FPS
IZDAVAČ:	4A Games/THQ
BROJ IGRAČA:	1
TERMIN:	16. mart 2010.
PLATFORME:	PC, PS3, 360, Wii, PS2, NDS, PSP
PODRŽAVA:	Core 2 Duo, 1 GB RAM, 8800 GT
+	Odlična grafika, pogotovo ako imate DirectX 11 grafičku kartu; horor atmosfera je na visini
–	Konfuzan kraj; igra je potpuno linearna

GRAFIKA: Senčenje i svetlo – prva liga, što znatno doprinosi ugođaju teskobe i mukotrpnog snalaženja u postapokiliptičnom okruženju moskovskog metroa — 4+

GAMEPLAY: Horor/SF pucačina iz prvog lica, koja funkcioniše kao potpuno linearni STALKER: Shadow of Chernobyl — 4–

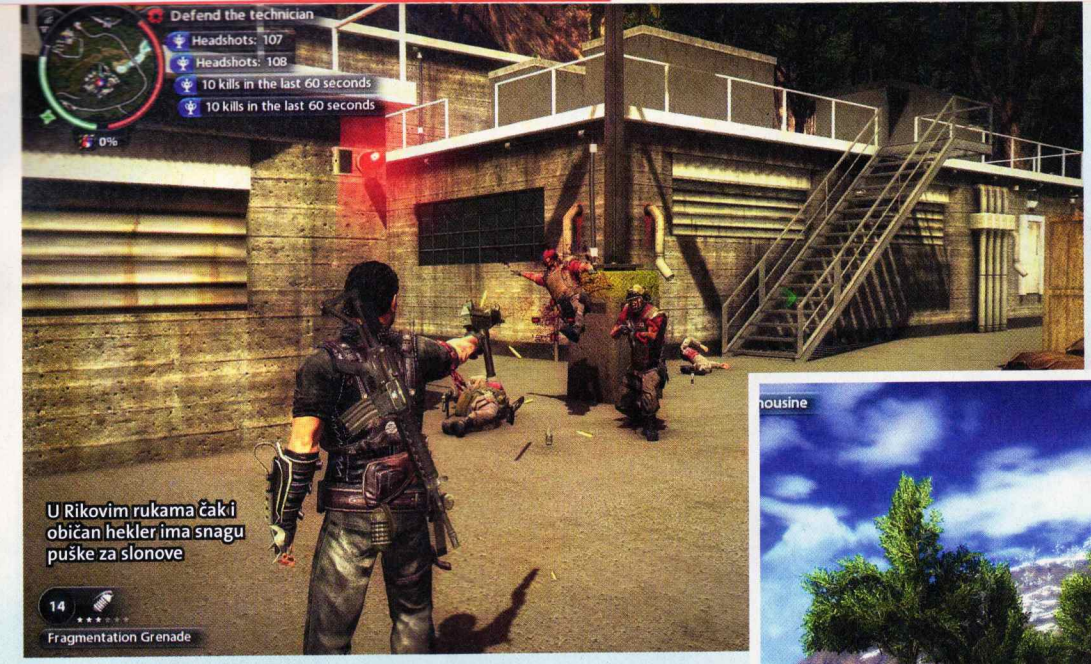
ZAKLJUČAK: *Moderna grafika, kvalitetan horor, zbunjujuća priča i linearni gameplay... Metro 2033, ipak, nije novi STALKER, čemu su se mnogi nadali* — **4**

Tekst: Stojan Karamatijević

pc ps3 360

JUST CAUSE 2

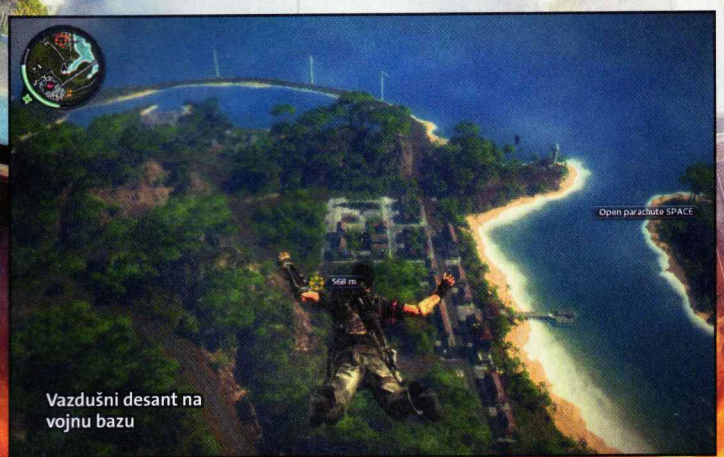
Širenje demokratije mecima i eksplozivom u najlepšem sandbox okruženju do sada



Just Cause 2 jeste igra koja pomera granice lepog, ludog, uzbudljivog i tehnički izvodljivog akcionog spektakla na PC-ju i konzolama. Ova akciona sandbox poslastica podiže sistem prostranog, neograničenog terena na nivo neviđen do sada, ostavljajući u dubokoj senci slična okruženja u konkurentskim igrama, a istovremeno pružajući igraču priliku za divljanje, akrobacije i razaranje na neverovatno prenaglašen ali vraški zabavan način.

Naslovnu ulogu u igri tumači Rico Rodriguez, agent američke agencije specijalizovane za obaranje "neposlušnih" režima širom planete, poslat u pacifičku ostrvsku državu Palau da išamara jednog diktatorčića koji se oteo kontroli Ujka Sema. CIA snajka, CIA, uništili su pola sveta... Ovaj legendarni filmski citat dobija sasvim novo značenje u kontekstu igre, to jest uništavanja kojem ćete pribeći radi širenja demokratije u državici bogu iza nogu. No pre nego što se dotaknemo načina na koji ćete to raditi, osvrnimo se na najimpresivniji tehnički aspekt igre, samo okruženje ostrva Palau. Možemo slobodno ustvrditi da ovako impresivan sandbox nikada ranije nije viđen, čak ni približno, u nekom od brojnih GTA klonova, kojih ima kô kusih pasa. Plaže, planine, doline, seoca, urbane sredine, vojne baze, luke i druge lokacije organski su razbacani po ostrvu, povezani asfaliranim saobraćajnicama i zemljanim putevima, te grade funkcionalnu i realnu sliku državice u kojoj vas ništa ne ograničava da je istražite uzduž i popreko. Palau deluje i više nego ubedljivo, pre svega zbog terena, to jest 3D tehnologije koja ga dočarava, a koja zaista deluje kao nešto u što je uložen ogroman programerski trud. U igri ni u jednom trenutku nećete imati utisak ponavljanja i monotonije, što je karakteristično za GTA klonove i njihove dizajnere, koji hvataju krivine, seku i lepe objekte da bi uštedeli na sistemskim resursima i vremenu potrebnom za dizajniranje igre. Na polju vizuelnog dizajna, Just Cause 2, jednostavno, ne pravi kompromise kada je reč o lepoti i uverljivosti okoliša.

Akcija u igri, zato, pravi veliki kompromis, bolje reći – otklon spram realnosti. Riko Rodrigez, taj Supermen CIA otporan na metke i eksplozije, opremljen je specijalnom kukom, što mu omogućava akrobacije i poteze koje Spajdermen i Betmen smatraju apsolutno nemogu-

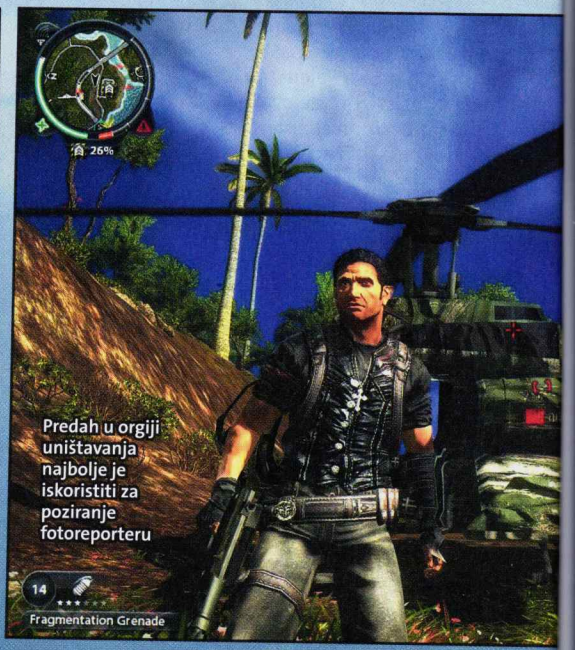


Krakablambudabuddabuddarešet.....

ćim. U igri možete raditi sve što vam padne na pamet. Hvatanje helikoptera u vazduhu, izbacivanje pilota i otimanje letelice, penjanje sa zgrade na zgradu, kačenje o automobile i bilo koje drugo prevozno sredstvo... Dopuna svemoćnoj kuki jeste portabl padobran, koji možete aktivirati u svakom trenutku, a koji u kombinaciji s njom pruža mogućnost za krajnje impresivne manevre, poput kačenja o putnički avion, slobodnog pada s visine od nekoliko kilometara, hvatanja helikoptera u letu, iskakanja iznad puta i sletanja na motocikl. Najinteresantnija opcija vezana za kuku jeste kačenje jednog objekta za drugi (npr. vojno vozilo koje vas juri zakačite za drvo): budite sigurni da ćete prvih nekoliko sati igre provesti isključivo u isprobavanju jedne mahnite ideje za drugom.

Kao i u prethodnoj igri, ključ pobede nad diktatorom jeste saradnja s pobunjenim frakcijama u zemlji i ispunjavanje njihovih misija. Odrađujući ih, to jest razarajući objekte i uništavajući ljudstvo i tehniku režimske vojske, podižete nivo haosa u zemlji, što vam progresivno otključava specijalne, tzv. agencijske misije, koje priču igre potencijalno

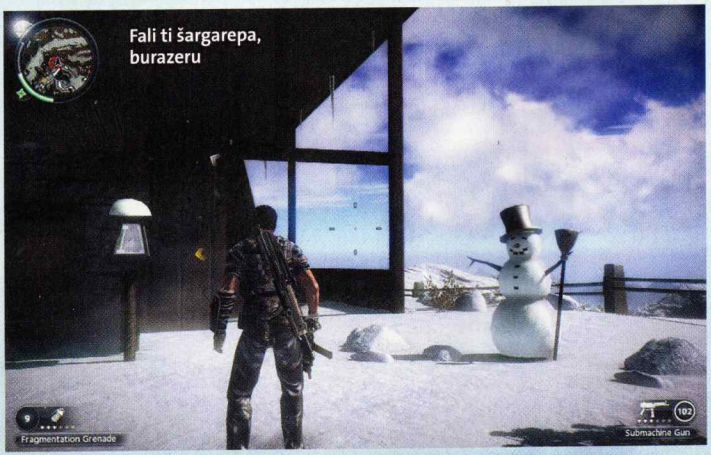
Eksplozije u igri zaista su impresivne



Predah u orgiji uništavanja najbolje je iskoristiti za poziranje fotoreporteru

Otimanje vozila sa suvozačem zahteva suvozačevu likvidaciju

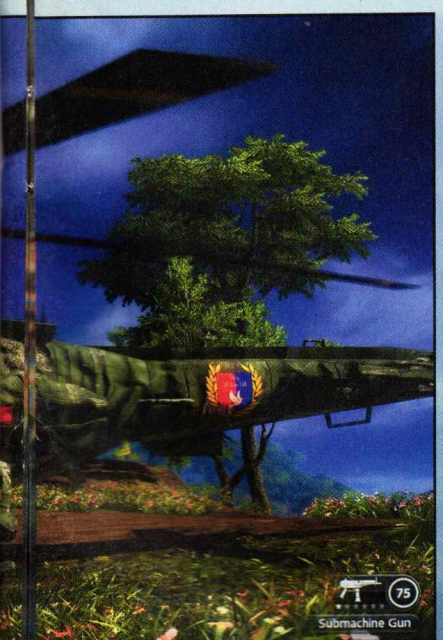
Uticajne zone mafijaških frakcija na Palauu



Fali ti šargarepa, burazeru

služuju izvesno negodovanje. Priča, gluma i nadsinhronizovani glasovi ne ide u korak s tehničkim savršenstvom enginea i akcije, već su duboko ispod proseka, dostojni holivudskih filmova NJ kategorije. Iako to donekle pomaže da igru ne shvatite previše ozbiljno i daje opravdanje akrobacijama i ludilu koje nema veze ni s naučnom fantastikom, mislimo da su dizajneri otišli predaleko u banalizaciji. Ozbiljniji problem s igrom tiče se nepostojanja podrške za Windows XP: Just Cause 2 zahteva Windows Vistu ili Windows 7 da bi se uopšte pokrenuo. Nismo sigurni postoje li precizne statistike o procentima operativnih sistema na PC računarima najšire baze korisnika, ali smo prilično sigurni da velika većina i dalje koristi XP. Opravdanje za ovo, možda, možemo naći u hardveru potrebnom za glatko igranje, koji je daleko iznad zamišljenog procenta XP korisnika. Logika dizajnera po kojoj "igrač što i dalje tera XP sigurno nema računar koji ovo može pokrenuti" – verovatno ima smisla. Utešna konstatacija da Just Cause 2 na moćnom PC-ju izgleda i radi mnogo bolje nego na Xboxu 360 ili PlayStationu 3 (ah, te jadne i slabašne konzole!) nekima će biti dovoljna da igri oproste nepostojanje podrške za operativni sistem star gotovo deset godina.

dovode do kraja. Hvala doprinosi i progresivnom otvaranju arsenala na crnoj berzi, gde možete kupovati oružje i borbena i putnička vozila, ili ih upotrebljavati za prevoz s jedne tačke ostrva na drugu (vožnja s jednog kraja na drugi može potrajati više od sat vremena!). Širom Palaua nalazićete i delove oružja i vozila što ih na toj istoj berzi možete iskoristiti za nadogradnju primeraka koji su vam najpotrebniji, što će vas motivisati da zavirite u svaki kutak tropskog raja od kojeg pravite pakao.
I pored svega lepog što se može reći za Just Cause 2, neke stvari za-



Možete ga oteti ili ga, prosto, izrešetati dok ne eksplodira

Just Cause 2

ZANR: akciona sandbox igra
IZDAVAČ: Square Enix/Computer Land
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 23. mart 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
PODRŽAVA: DualCore 3 GHz, 2 GB RAM, GF8800/ HD2600 Pro

\+ Neverovatna grafika, ogromno sandbox okruženje, akcija od koje se vrti u glavi

\- Imbecilna priča i loša gluma; igra ne radi pod Windowsom XP

GRAFIKA: Želeli ste igru koja će vam pošteno oznojiti novu grafičku od nekoliko stotina evra? Pa budite sigurni da ste je našli — 5+

GAMEPLAY: Skakanje, padanje, pucanje, letenje, kačenje, miniranje i raketiranje... Pustite mozak na otavu i uživajte u akciji o kojoj Holivud može samo da sanja — 5

ZAKLJUČAK: *Just Cause 2 jeste igra koja pomera granice lepog, ludog, uzbudljivog i tehnički izvodljivog akcionog spektakla na PC-ju i konzolama* — 5

Tekst: Stojan Karamatijević

NAPOLEON TOTAL WAR™

Jeste li dovoljno sposobni da ponovite uspeh jednog od najvećih generala u istoriji ratovanja?

Poslednja igra iz Total Wara preselila se u 18. vek, a kako se svaka ekspanzija ovog serijala bavi nekim specifičnim osvajanjima iz perioda u osnovnoj verziji, logično je što će prva ekspanzija za Empire: Total War pratiti osvajanja najvećeg vojskovođe tog vremena – Napoleona Bonaparte. Kako je to i dosad bilo kod razvojnog studija Creative Assembly, ekspanzije za igre Total War nisu samo skup novih mapa i jedinica već je reč o dodacima koji donose mnogo inovacija i poboljšanja u poređenju s osnovnom verzijom. Kako je mini-kampanja Road to Independence (kampanja o ratu za nezavisnost Amerike) dobila veoma dobre kritike, osnovna kampanja u ovoj ekspanziji napravljena je u tom stilu. Na vama je da se suočite s izazovima na koje je Napoleon nailazio, i to u tri kampanje. Prva vas vodi na sever Italije (1796–1797), druga u Egipat (1798–1800), a treća u sukob s jakim evropskim silama (Austija, Prusija, Velika Britanija i Rusija) u Evropi (1805–1812). Napoleonova kampanja završava se najpoznatijom bitkom tog vremena – kod Vaterloa 1815. godine. Mini-kampanje su linearne jer se pred vas stavljaju određene ciljeve koje morate ispuniti kako bi vam se otključale neke nove opcije ili delovi mape. Naravno, to što su kampanje linearne ne znači da vam igra ne omogućava slobodu, jer pored glavnih zadataka imate i one sporedne, koji vam kao nagradu mogu ponuditi određene jedinice, tehnologije pa čak i saveze s nekom od manjih država, a na vama je da odlučite hoćete li odvojiti vreme za

Prva kampanja počinje lagano, ali brzo prerasta u opasnu trku s vremenom

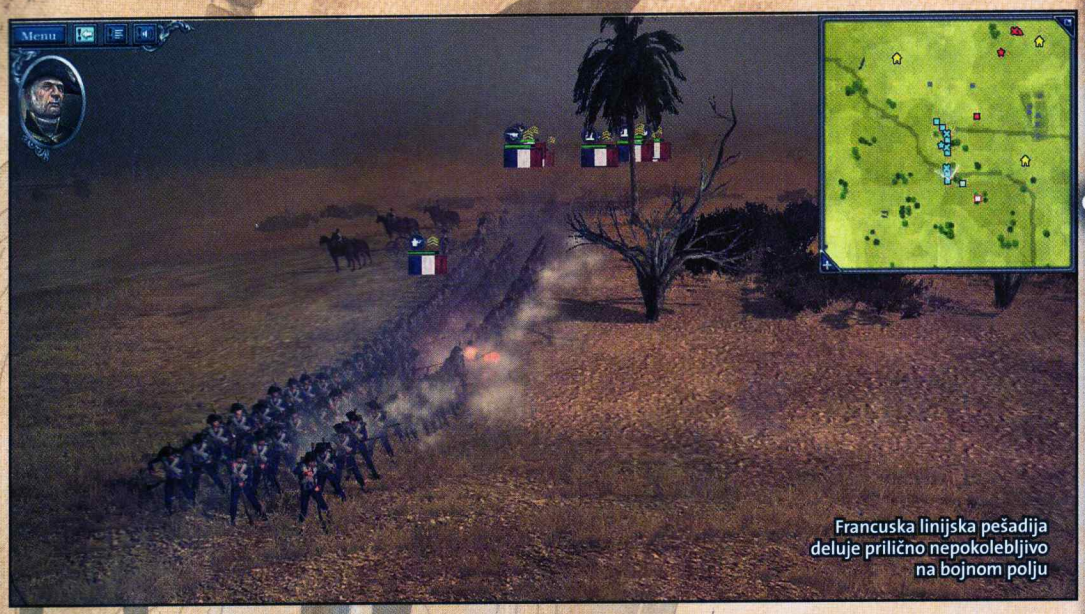
Od Italije, preko Egipta, pa nazad u Evropu

Napoleon vas vodi prvo na sever Italije (1796–1797), potom u Egipat (1798–1800), a poslednja kampanja odvija se ponovo na evropskom tlu. Naravno, sve se završava bitkom kod Vaterloa 1815. Mali čas istorije.

1796–1797.

1798–1800.

1805–1812.



Francuska linijska pešadija deluje prilično nepokolebljivo na bojnom polju

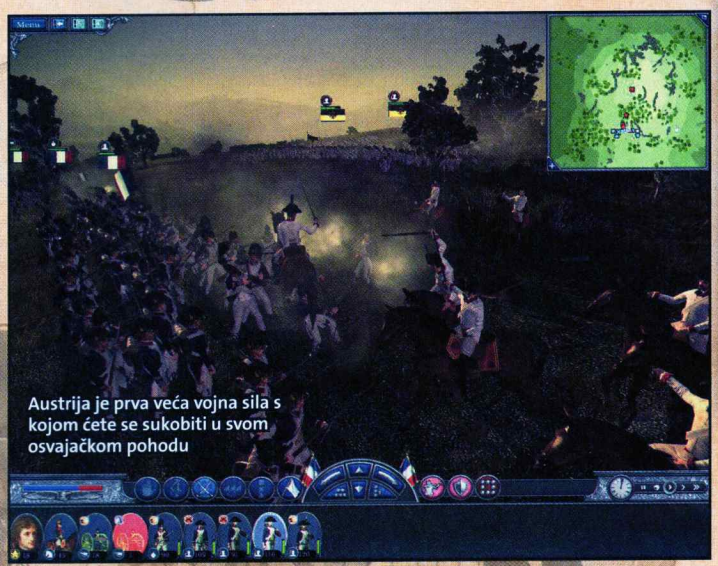
ove misije ili ćete se fokusirati na glavne zadatke.

Prva veća izmena koju ćete primeniti u ovoj ekspanziji jeste sistem građevina. Glavni gradovi imaju ograničen broj građevina, ali sada u svakom momentu možete zameniti jedan tip građevine drugim uz manju novčanu nadoknadu (npr. barake operom i slično). Pored toga, ubačene su i nove građevine, od kojih je, možda, najkorisnije skladište za snabdevanje. Pošto igra uvodi nov sistem obnavljanja jedinica, koji je sada automatski, ove građevine ubrzavaju obnavljanje, mada i general koji vodi armiju ima osetan uticaj na brzinu. Kako se jedinice automatski obnavljaju na vašim teritorijama, tako na određenim teritorijama s izrazito lošim klimatskim uslovima možete gubiti vojnike (npr. Rusija zimi, pa pustinje Egipta, gde je temperatura izuzetno visoka...). Naslutili ste još jednu zanimljivu novinu? Da, uvedena je smena godišnjih doba. Kao i vremenske (ne)prilike, i ovi faktori mogu drastično uticati na vašu vojsku – i na globalnoj mapi i u samim bitkama (vatreno oružje pre će zakazati na niskim temperaturama ili na kiši).

Generali su postali još važnije figure u vašoj armiji, a njihove osobine sada mogu značiti razliku između pobede i poraza. Osim standaradnih, pasivnih osobina, generali imaju i specijalne aktivne veštine, koje možete aktivirati u bitkama, na primer, poboljšanje preciznosti određene jedinice ili podizanje morala celokupnoj armiji. S obzirom na novi status generala u vašim borbenim redovima, njihov gubitak će se drastično odraziti na moral armije. Takođe, posledice pogibije generala nekad mogu biti katastrofalne. Među njima ćete primetiti i mnoge poznate istorijske ličnosti, što doprinosi realističnosti same kampanje. Još jedna interesantna činjenica jeste to što generali dobijaju nove osobine u zavisnosti o toga kako ih koristite u borbi, pa ih na taj način možete razvijati prema svom stilu igranja.

Generali, koji su i dosad bili bitan faktor, u ovoj ekspanziji imaju mnogo važniju i uticajniju ulogu

Prilikom regrutacije generala, birate između nekoliko ponuđenih. Takođe, možete proveriti njihove karakteristike



Austrija je prva veća vojna sila s kojom ćete se sukobiti u svom osvajačkom pohodu

Grafika u borbama primetno je unapređena, te sada sve deluju mnogo realističnije, a sam engine nije dodatno opterećen.

Napoleon: Total War donosi toliko iščekivanu mogućnost igranja kampanje u multiplayeru, pa vrlo brzo možemo očekivati uvođenje ove opcije i u igru Empire: Total War. Jedini potencijalni problem ovog režima multiplayera jeste činjenica što u kasnijim fazama igranja postoji šansa da se načekate dok ne dođe red na vaš potez.

Sve u svemu, ekspanzija za odličnu strategiju Empire: Total War donosi pregršt novina, obogaćujući dobitnu kombinaciju na više različitih polja. Pored toga, igra prati osvajanja jednog od najpoznatijih vojskovođa, tako da je ne biste smeli propustiti, pogotovo ako ste fan serijala Total War.

Nove jedinice

Pomorske jedinice su podjednako bitne za uspeh u osvajanjima kao i kopnene trupe

Konjica je imala presudan značaj u mnogim velikim bitkama

Strateški efikasna upotreba artiljerije može drastično uticati na dalji tok bitke

Napoleon: Total War

ŽANR: real time strategija

IZDAVAČ: SEGA/Computer Land

BROJ IGRAČA: 1–8 TERMIN: 23. februar

PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

PODRŽAVA: CPU 2.3 GHz, 1 GB RAM, VGA sa 256 MB, DX9.0c

\+ Novi sistem građevina, zanimljive kampanje, automatsko obnavljanje, vremenski uslovi

\- Veštačka inteligencija protivnika neće vam zadavati veće muke, sitniji bagovi

GRAFIKA: Grafika u borbama je vidno poboljšana, zbog čega one deluju realističnije, i to bez posledica po samo izvođenje — 5-

GAMEPLAY: Nove kampanje lagano vas uvode u sve bitnije izmene u igri, tako da ne morate biti veteran kako biste savladali osnove — 5-

ZAKLJUČAK: *Napoleon predstavlja još jedan u nizu primera razvojnog studija Creative Assembly kako treba praviti ekspanzije za popularne naslove* — 5

Tekst: Vladislav Herbut

SILENT HUNTER V

Tihi Lovac koji je postao lovina

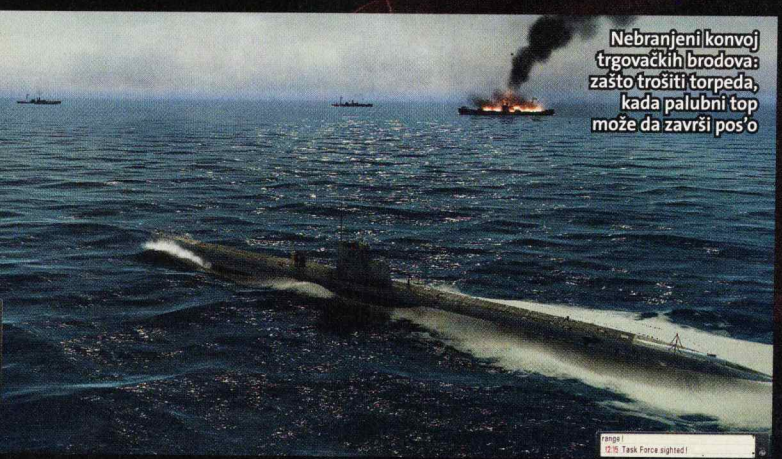
Silent Hunter 5: Battle of the Atlantic pojavio se na tržištu najmanje godinu dana pre nego što je trebalo, a svako ko prati scenu tvrdokornih kompjuterskih simulacija – mora se zapitati zašto. Jeli se Ubisoft Romania plašio konkurentskih podmorničkih simulacija koje ne postoje ni u naznakama ni u najavama? Je li Tihi Lovac 5 navratnanos zakrpljen, zapakovan i poslat u prodavnice radi nečeg drugog? Koga je to briga: igra je izašla i malobrojnim ljubiteljima ovog žanra, koji su je čekali kao ozebao sunce, naterala suze na oči.

Kao i u prethodnim Silent Hunter igrama (sem četvorke), i petica vas stavlja u poziciju podmorničkog kapetana ratne mornarice nacističke Nemačke, koji u prvih nekoliko ratnih godina treba da se izbori s trgovačkom i ratnom mornaricom saveznika u Atlantskom okeanu. Plovidba morima, nelinearne patrole, potapanje plena koji ne sluti da ispod talasa nešto vreba i druge lepe stvari – odavno su zaštitni znaci Silent Huntera, mada se pozitivna slika o ovom serijalu s petim nastavkom iskrivila, pala sa zida i razbila u paramparčad. Problemi s igrom Silent Hunter 5 grubo se mogu podeliti u dve osnovne kategorije: bagovi, to jest čista nedovršenost koda igre, i dizajnerski propusti, to jest elementi igre koji su loše osmišljeni.

Šnjof, šnjof, kao da nešto gori u blizini?

Vaša osnovna misija u igri je potapanje trgovačkih konvoja koji plove u Veliku Britaniju

Plotovanje patrolne rute oko severa Danske



Nebranjeni konvoj trgovačkih brodova: zašto trošiti torpeda, kada palubni top može da završi pos'o

Bagovi. Ima ih zaista za izvoz, mnogo više nego u bilo kojoj Silent Hunter igri do sada. Iako nijedan nije vezan za zaglupljivanje računara ili izletanje u Windows, u stanju su da vam onemoguće igranje na isti ili gori način. Moral posade bez ikakvog razloga pada na nulu (kad prestaju da primaju naređenja), spoljašnja oplata podmornice (hull) ponaša se potpuno isto, konvoji trgovačkih brodova plove tako brzo da ih ne možete stići ni na površini, vreme se menja od čistog neba do uluje kada snimite igru i učitate poziciju nekoliko sekundi kasnije, gorivo se ne troši iako plovite nekoliko dana na površini pod punim gasom, brodovlje u vašim lukama sudara se s vama i potapa vas kada odlazite u patrolu ili se vraćate iz nje...

Najveći problem na polju dizajna jeste ono po čemu se Silent Hunter 5 najviše izdvaja od prošlih nastavaka: perspektiva prvog lica, to jest mogućnost i potreba da se kao kapetan šetate podmornicom, razgovarate s posadom i izdajete borbena naređenja. Umesto da naredbe specifične za određenog člana posade (na primer, "podgrevanje" električnih torpeda zarad veće brzine plovidbe do cilja) budu dostupne putem koman-

Sve lađe su nam potonule...

Torpedovani brod gori sve u šesnaest.

Vaši podređeni oficiri zahtevaju da jurite od jednog do drugog da bi ste im izdali naređenja

di u interfejsu, od vas će se zahtevati da napustite komandni most i periskop te otrčite na pramac kako biste torpedisti šapnuli na uvce šta treba da uradi. Srećom, osnovne komande, tipa naredbe za zaronjavanje ili ispaljivanje torpeda, postoje na ekranu sa komandama, tako da nećete baš za svaku sitnicu morati da udarate glavom u dovratke i preskačete sluđene mornare.

Segment igre koji zaista vredi pohvaliti jeste odlična grafika. Nema spora da Silent Hunter 5 izgleda izuzetno: simulacija talasa, na primer, mnogo je bolja nego u bilo kojoj drugoj igri na tržištu, ali kad je reč o igri u kojoj 99 odsto vremena provodite zureći u okean – to se nekako nameće kao neophodan činilac. Protivnički brodovi eksplodiraju, gore i tonu na vizuelno prilično dopadljiv način, dajući vam satisfakciju posle višesatnog rvenja s bagovima, izbegavanja razarača, zaglupljivanja posade i trčanja od krme do pramca. Hardverska zahtevnost je, pogađate, srazmerno visoka, i u stanju je da zadavi svaki računar osim najmodernijih zveri od 1.000 evra.

Za kraj, red bi bio da se osvrnemo i na famoznu zaštitu što dolazi uz originalnu igru. Novi Ubisoftov DRM (Digital Rights Management) sistem – koji, osim na Silent Hunteru, nalazimo i na Assassin's Creed 2 – zahteva da konstantno budete na internetu, bilo da igrate singleplayer ili multiplayer. Ako vam internet konekcija zaštucne makar i na sekund, igra se sama gasi, vraćajući vas na Windows dekstop, što će sigurno iznervirati svakog igrača koji ne živi u Japanu ili Južnoj Koreji. Ponekad će se desiti da serveri za logovanje u igru ne rade (prve nedelje marta nisu radili), tako da imate još jedan potencijalni razlog za nerviranje.

Silent Hunter 5: Battle of the Atlantic

ŽANR: simulacija podmornice
IZDAVAČ: Ubisoft/Computer Land
PROGRAMERI: 1–8 TERMIN: 2. mart 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVA: Core 2 Duo, 1 GB RAM, GT8800/ HD2600

\+ Grafika

– Tona prilično ozbiljnih bagova, propusti u dizajnu, hardverska zahtevnost, DRM

GRAFIKA: Nema spora da Silent Hunter 5 izgleda izuzetno: simulacija talasa, na primer, mnogo je bolja nego u bilo kojoj drugoj igri na tržištu... 4+

GAMEPLAY: Ali šta vredi što nešto izgleda dobro, kad je bagovito preko svake mere. U trenutnom stanju, Silent Hunter 5 gotovo da je neigriv 2

ZAKLJUČAK: *Najlošiji Silent Hunter do sada... Da je Ubisoft Romania krckao bajtove još godinu dana, rezultat bi svakako bio drugačiji* 3–

Tekst: Stojan Karamatijević

RED STEEL 2

Luda kombinacija vesterna i drevnog Japana

Od Red Steela objavljenog uz premijeru Wiija očekivalo se da bude vrhunac prvog talasa igara za novu konzolu. Međutim, ovo izdanje bilo je tako daleko od savršenog. I pored nepovoljnih kritika, ostvaren je milionski tiraž, što je Ubisoft motivisalo da dâ zeleno svetlo za izradu nastavka, koji, srećom, nema puno sličnosti s njim.

Napuštajući u potpunosti priču iz prethodnika, RS2 uvodi nas u interesantan miks drevnog Japana, Divljeg zapada i modernog okruženja. Priča prati neimenovanog junaka, poslednjeg člana klana Kusagari, kojeg upoznajemo u momentu kada se, posle pet godina izgnanstva, vraća u Calderau, grad koji je preuzela banda Jackal. Pri susretu s njima, ovaj heroj gubi svoju dragocenu katanu, a igrač treba da je povrati u direktnom obračunu s banditima. Ovakav scenario deluje interesantno, ali radnja, nažalost, nema neke veće zaplete.

Glavni kvalitet naslova svakako je akcija iz prvog lica – zanimljiva kombinacija okršaja vatrenim oružjem i mačevima. Dok se pucački deo odvija donekle očekivano, uz četiri vrste oružja, katanom ćete se koristiti zamahujući Wiimoteom. Doduše, iako je Wiimotion Plus neophodan, vaši potezi neće pratiti identične akcije na ekranu, ali će sistem odlično prepoznavati jačinu udaraca u osam definisanih pravaca.

Inteligencija neprijatelja dolazi do izražaja u bliskoj borbi, kada će protivnici biti dovoljno pametni da izbegavaju vaše udarce i rafale, ali i da vas ne napadaju jedan po jedan, već u grupi, što će dodatno otežavati napredovanje u igri. Dobra primena kombinacija dveju pomenutih vrsta oružja, s druge strane, moći će da vas spase u mnogo slučajeva. Zanimljivo, glavni junak nema konstantnu energiju, već se ona pojavljuje puna pred svaki okršaj, s čijim se završetkom sva šteta se nadoknađuje.

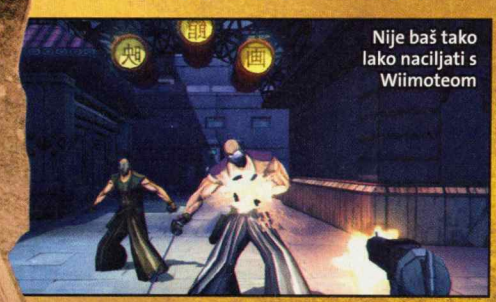
Ono što će iskusnijim FPS igračima praviti najviše problema jeste kretanje nišana na ekranu. Naime, umesto da Wiimoteom kontrolišete glavu junaka, na ekranu će se pomerati samo nišan, koji po dolasku do ivice ekrana okreće pogled u tako određenu stranu. Ovakav sistem nije loš, ali svakako zahteva period navikavanja.

Pozitivno smo se iznenadili i količinom stvari koje u igri možete unaprediti, što ovaj naslov približava RPG žanru. Napredujući kroz nivoe, sakupljeni novac možete potrošiti na dodatne borilačke tehnike i novo oružje, kao i na njihovo unapređenje.

Red Steel 2 oduševljava u borbama, naročito pri mačevanju, koje je sigurno najbolje dosad viđeno na Nintendovoj konzoli. I pored prosečne priče, lepa cell-shaded grafika i dobar kontrolni sistem jesu ono što ovaj nastavak čini daleko boljom igrom od prethodnika.

Metak ili katana? Šta je jače?

Stotinu mu gromova


Nije baš tako lako naciljati s Wiimoteom

Red Steel 2

ŽANR: FPS
IZDAVAČ: Ubisoft
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 30. mart 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 **WII** PS2 NDS PSP
ZAHTEVA: Wiimotion Plus

\+ Odlične akcione scene, prezentacija i atmosfera, unapređenje borilačkih sposobnosti i oružja

\- Nedovoljno razrađena priča, kontrole mogu zbuniti iskusnije FPS igrače, glasovna gluma

GRAFIKA: Jedna od tehnički najimpresivnijih igara za Wii, koja pri tom ne žrtvuje frame rate zarad lepote — 5

GAMEPLAY: Iako na uhodavanje treba potrošiti određeno vreme, ovaj naslov nudi neke od najinteresantnijih akcionih scena koje smo dosad videli — 4

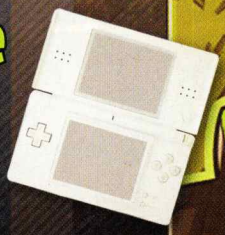
ZAKLJUČAK: *Desetak sati zagarantovane zabave obezbeđuje odlična atmosfera, lepa prezentacija i akcioni elementi kakvi dosad nisu viđeni* — **4+**

VIRTUAL SHOP
www.virualshop.rs

Bul.Mihaila Pupina 85
011 - 311 20 49
065 - VIRTUAL

Kumodraška 5
011 - 247 57 87
066 - VIRTUAL

OSVOJTE DS Lite



Virtual Shop poklanja vam Nintendo DS Lite konzolu.
Sve što treba da uradite jeste da na broj 6945 pošaljete SMS, ispred kojeg treba da otkucate prefiks sfun DS.
Na kraju poruke dodajte svoje ime, prezime i adresu.
Primer pravilnog SMS-a:
sfun DS Paja Pejić, Ulica 23, Grad

Dobitnik Xboxa 360 iz prošlog broja:
Stefan Jajić, Beograd (0638389xxx)

Mole se dobitnici da se jave redakciji radi preuzimanja nagrada

Cena SMS-a iznosi 20 dinara + PDV i važi za korisnike MTS i Telenor mreže. Oglašivač A&K d. o. o. preuzima odgovornost za funkcionisanje SMS Medij servisa.

24999.00

22999.00

39999.00

PLAYSTATION 3
XBOX 360
Nintendo Wii
PS2 PlayStation 2
PSP PlayStation Portable
NINTENDO DS

MODERN WARFARE 2 VS BA

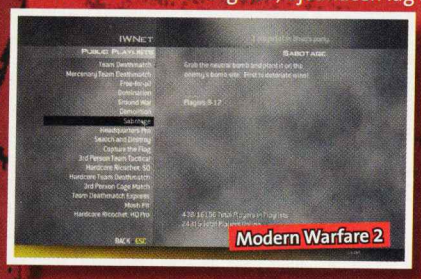
Ljubitelji multiplayer pucačina na PC-ju i konzolama imaju dve opcije u modernoj kategoriji takvih igara: Call of Duty: Modern Warfare 2 ili Battlefield: Bad Company 2. Naravno, uvek će biti igrača koji ne daju pet para za novitete, već se drže oprobanih naslova, tipa Counter Strikea, ranijih Call of Duty igara, Quaka livea ili nečeg trećeg, a svrha ovog teksta nije ukazivanje na to jesu li u pravu. Kraća analiza dominantnih aspekata dveju najsvežijih multiplayer pucačina, koja ističe, podvlači i upoređuje njihove najvažnije elemente, jeste njegova osnovna svrha.

Koja igra izgleda bolje?

Teško je reći, zaista... Modern Warfare je laka i "kompaktna" igra s niskom hardverskom zahtevnošću i relativno malim mapama, koje omogućavaju rapidno igranje, bez mnogo kalkulisanja i strategije. Bad Company 2, sa svoje strane, pogoni tehnički savršeniji engine, koji omogućava realistične efekte uništavanja objekata, tehnike i građevina, s velikim mapama, koje podrazumevaju potrebu za timskim radom. S tehničke strane, Bad Company 2 izgleda modernije, ali fluidnost i oštrina Modern Warfare 2 nipošto nisu faktori koje treba zanemariti.

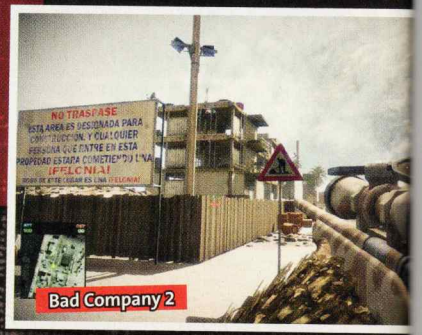
Serveri: da ili ne?

Ovaj faktor je ponajviše podelio zajednicu multiplayer igrača. Modern Warfare 2 ne koristi se namenskim (dedicated) serverima za hostovanje multiplayer mečeva, već sistemom,to jest centralnim matchmaking serverom, u svakoj partiji automatski bira igrača s najjačom konekcijom za hostovanje. Ovaj sistem ima nekoliko mana, ali i jednu prednost. Mane se prvenstveno tiču otežanog igranja s prijateljima (ili protiv njih), čestih problema s konekcijom izabranog hostera (kada igra pauzira dok "seli" partiju na drugog igrača), kao i davanja prednosti u vidu najmanjeg mogućeg laga igraču koji partiju hostuje na svom kompjuteru. Prednost sistema je lakoća nalaženja partije: kliknete na Find Game, izaberete vrstu meča – i u akciji ste za manje od pola minuta. Dedicated serveri u Bad Companyju 2, sa svoje strane, nude mnogo stabilnije partije, iste uslove za sve igrače, ujednačen lag i mogućnost da se, kad to poželite, igrate s grupom drugara na omiljenom serveru. Mana namenskih servera jeste čekanje na slobodan slot, to jest "napipavanje" jednog za drugim u server browseru da biste videli gde ima mesta, što će posebno pogoditi igrača koji samo ponekad pika multiplayer i nema zajednicu istomišljenika što stalno vise na jednom serveru. Bitna napomena: dedicated serveri za Bad Company 2 nisu potpuno slobodni (ne možete, recimo, napraviti svoj u LAN-u), već ih morate rentirati od EA gamesa (ako želite samo svoj, zaštićen šifrom, na kome uvek ima mesta za odabranu ekipu).



DLC i nove mape

Svež sadržaj, naravno, postoji za obe igre, uz jednu bitnu razliku: za Battlefield: Bad Company 2 – besplatan je. Stimulus Package, tri nove i dve reciklirane multiplayer mape iz prethodne MW igre, koji je nedavno izašao za Xbox 360 verziju Modern Warfarea 2 (za PC verziju dolazi uskoro), košta ni manje ni više nego 15 evra! Nove mape za Bad Company 2 došle su istovremeno (iako je igra izašla nedavno), i pored toga što su potpuno fraj, izdate su paralelno na svim igračkim platformama.



D COMPANY 2 MULTIPLAYER

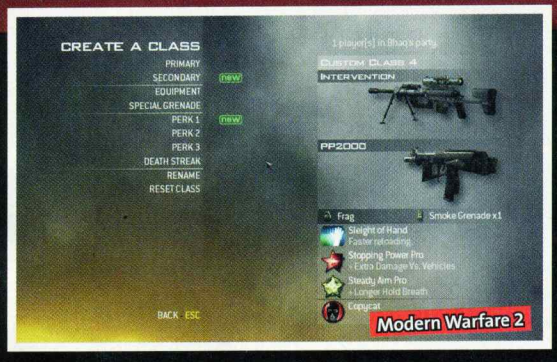
KOJEM SE CARSTVU PRIVOLETI?

Vozila

U klasičnom smislu reči, vozila su puka terenska dekoracija u Modern Warfareu 2, dok ih je Bad Company 2, kao i svaka Battlefield igra, prepun (tenkovi, hameri, helikopteri, bagiji, etc...). Ovo, naravno, ne znači da ste u MW2 osuđeni samo na sopstvene noge i pušku: sistem nagrada preko killstreakova (ubistva više igrača bez sopstvene pogibije) omogućava vam da "pozovete" borbeni helikopter, jurišni i bombarderski avion ili predator bespilotnu letelicu, a tim što možete neposredno kontrolisati samo pucanje iz vazduha (ne i manevrisanje). Sistem upotrebe borbenih vozila u Bad Companyju 2 integrisan je od nule u sve segmente igre, te je kao takav mnogo superiorniji od killstreaka, a čak i potpunom noobu daje priliku da se malo iživljava u tenku.

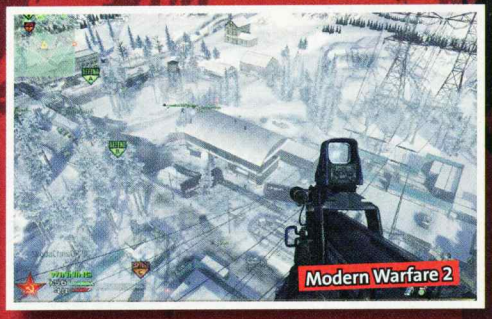
Arsenal i leveling

Call of Duty: Modern Warfare (jedan) prvi je ponudio sistem levelovanja u klasičnoj multiplayer pucačini; Modern Warfare 2 unapredio ga je i obogatio dodatnim oružjem i sposobnostima, koje otključavate poenima što ih stičete ubijajući protivnika i kompletirajući mečeve, a Bad Company 2 iskopirao ga je na svoj način i prilagodio sopstvenim potrebama. Novi borbeni "gear" najveća je motivacija za igranje u oba slučaja, pa je teško reći u kojoj je igri bolje primenjen. Nama se više sviđa onaj iz Modern Warfarea 2 – jednostavniji je, pregledniji i ne favorizuje igrače koji vise po ceo dan na multiplayeru. Sistem kojim se koristi Bad Company 2 daje veliku prednost likovima s višim rangom od vas: pristup boljoj opremi često znači razliku između života i (vaše) smrti kao početnika s golim kalašnjikovom bez optičkog nišana.



Varanje

Poput svake multiplayer igre, ni Modern Warfare 2 i Bad Company 2 nisu pošteđeni likova koji vole da kvare zabavu drugima koristeći se programima ili skriptovima za varanje (nalik na popularni AimBot, koji vam omogućava da uvek pogađate u čelo, ili skript koji vam pruža priliku da letite). Razlike između ove dve igre, međutim, jeste to što "čitere" u Modern Warfareu 2 ne možete izbeći jer nemate nikakvu kontrolu pri formiranju partije, dok se u Bad Companyju 2 možete igrati na sopstvenom ili javnom serveru s implementiranim PunkBusterom (ili šifrom), potpuno se izolujući od nesportski orijentisanih igrača.



Tekst: Stojan Karamatijević

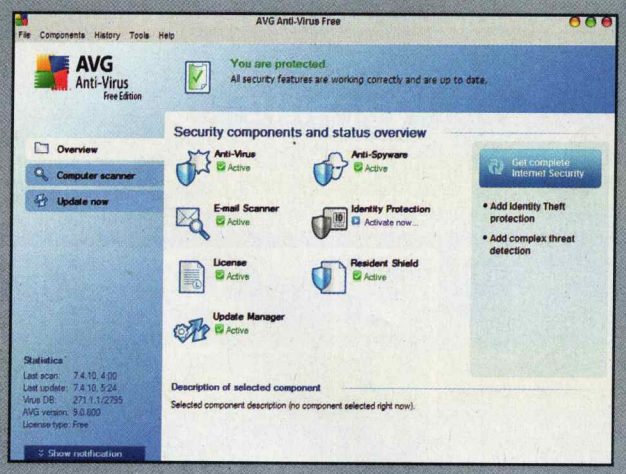
Bez alata nem

Opšta sigurnost

Da biste se uopšte mogli kvalitetno igrati u Windows okruženju, neophodno je da vaš PC radi kako treba. Za to su vam neophodne sledeće stvari:

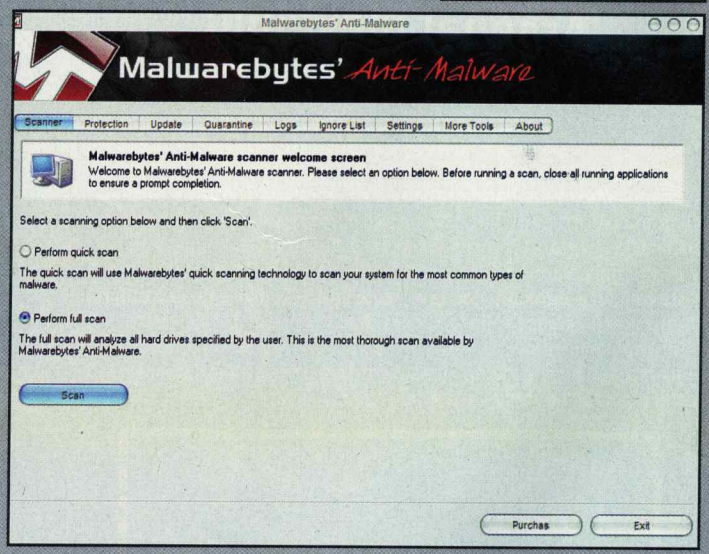
Antivirus

Znate i sami, čistoća je pola zdravlja. Zato je vrlo bitno da instalirate program koji će vaš kompjuter čuvati od virusa što vam stižu s interneta, ili (češće nego što mislite) preko drugarove/sestrine/bratovljeve USB flash memorije. Ukoliko već imate aplikaciju kojom se koristite godinama i zadovoljni ste njome, nema razloga da je menjate. Ako još niste odlučili, preporučujemo vam AVG Free (**http://free.avg.com**). Ovaj program je pouzdan, potpuno besplatan i vrlo malo opterećuje računar, a ima i korisnu opciju automatskog skeniranja USB uređaja, što će vam sačuvati mnogo živaca. Takođe, naša preporuka je da preuzmete arhivu sa **http://bit.ly/a7T0l0** koja služi za isključivanje autorun funkcije u Windowsu XP, Visti i sedmici, te tako sprečava da se virusi s prenosivih medija (CD, DVD, USB uređaji) automatski aktiviraju.



Antimalware

Ma koliko bio dobar, antivirus vas ne može sačuvati od svih gluposti koje pokupite na internetu (ma koliko da ste pažljivi). Zato je neophodno da instalirate i neku antimalware aplikaciju. Od besplatnih varijanata, iz iskustva vam možemo preporučiti Spybot Search and Destroy (**www.safer-networking.org**), kao i Malware Byte's Antimalware (**www.malwarebytes.org**). Dobra ideja je da oba programa koristite uporedo, kao i da ih pokrenete barem jednom na svakih nekoliko dana.



Registry cleaner

Jedna od Windowsovih najslabijih tačaka (uključujući tu i najnoviji, Windows 7) jeste to što sve podatke o aplikacijama beleži u bazu poznatu kao Registry. Čak i kada deinstalirate neki program, on najčešće delom ostaje u Registryju, koji s vremenom počinje da raste usporavajući računar. Program poput Registry Fixa (**www.registryfix.com**) – ili besplatnog Free Registry Fixa (**www.freeregistryfix.com**) – nije svemoguć, ali će vam sigurno pomoći da se sistem brže podigne.

zanata

Igranje na PC-ju ima svojih prednosti, ali da biste u njima uživali, treba da znate kako da održavate sopstveni kompjuter, ali i da na najbolji način iskoristite njegove mogućnosti

Benchmark

Mnoge novije igre – Crysis, Resident Evil 5, Batman Arkham Asylum ili Street Fighter IV – poseduju benchmark alate, koji vam mogu pružiti korisne informacije o brzini hardvera. Ipak, ako želite potpuniju sliku, treba da razmislite i o specijalizovanim aplikacijama koje služe u tu svrhu

3D Mark Vantage

Objavljena pre dve godine, najnovija verzija popularnog bench alata tek sada ulazi u širu upotrebu jer korisnici konačno masovno počinju da prelaze na operativni sistem Windows sa DirectX 10 podrškom (što je u 99% slučajeva Windows 7). Ukoliko nemate karticu ranga barem 8.800 GT, zaboravite na njega.
www.futuremark.com

3D Mark 2006

Ukoliko se koristite Windowsom XP, 3D Mark 2006 ostaje najpopularniji način da testirate performanse računara. Osim toga, taj program može sasvim solidno poslužiti i za proveru njegove stabilnosti, recimo, ukoliko se bavite overklokom procesora, grafičke kartice i memorije. Ako provrtite 3D Mark dva-tri puta bez problema, vrlo je moguće da je sve u redu.
www.futuremark.com

Startales benchmark

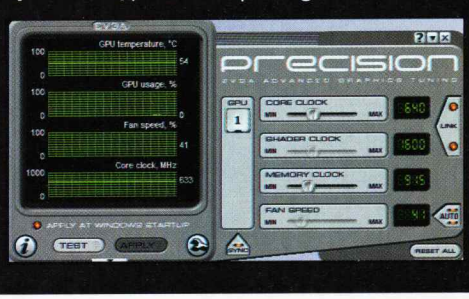
Ukoliko posedujete neku noviju nVIDIA karticu, ovaj besplatni benchmark jedan je od najboljih načina da proverite kako se ona snalazi sa PhysX podrškom, jer je uticaj brzine procesora na krajnji skor praktično beznačajan.
www.nvidia.co.uk

A šta je, zapravo, u mom kućištu?

Ako niste baš načisto s tim kakve su mogućnosti vašeg procesora, ploče, memorije i grafičke kartice, programi CPU-Z (www.cpuid.com/cpuz.php) i GPU-Z (**www.techpowerup.com/gpuz/**) sigurno će vam pomoći da detaljno upoznate njihove karakteristike. Obe aplikacije su besplatne, zauzimaju malo prostora na disku i krajnje su jednostavne za upotrebu.

Kako da ubrzam kompjuter?

Ne računajući zamenu hardvera koji imate, najefikasniji (i najrizičniji) način da ubrzate računar jeste overklokovanje. Iako je ubrzavanje procesora danas jednostavnije nego ikad, čak i na prosečnim pločama, ne savetujemo vam da se bavite time ako nemate potrebno predznanje. Overklokovanje grafičke kartice jeste nešto što možete raditi i u samom Windows okruženju, a za šta preporučujemo besplatni EVGA Precision (**www.evga.com/PRecision/**). Naravno, pre nego što bilo šta probate, dobra je ideja da se raspitate o mogućnostima svog GPU-a, a treba znati i da njegove krajnje mogućnosti variraju od primerka do primerka, kao i samog hlađenja u kućištu, pa i spoljne temperature. Zato – budite vrlo pažljivi!



Tekst: Vladimir Dolapčev

NE POMAŽE HEMIJA

Dosta je bilo robota koji usisavaju, lakiraju i rade gimnastičke vežbe. Hexbug su mnogo zabavniji roboti u vidu buba koje vam gamižu po sobi. Na raspolaganju su razni modeli, poput mrava, krabe i gliste, a zajedničko im je što se samostalno kreću, pipaju okolinu antenama i skreću kada naiđu na prepreku. Osetljivi su i na zvuk, pa će ih glasni povici preplašiti i naterati da beže u suprotnom smeru.

Cena: 11 evra

Kontakt: Hexbug, www.hexbug.com

PUŠTA S HARDA

Imate gomilu filmova, muzike, fotografija? LG XF2 ne služi samo da uskladištite svoju omiljenu kolekciju već i da je odmah reprodukujete. Multimedijalni plejer s kapacitetom od 500 GB može reprodukovati različite formate filmova, fotografija i muzike, kao i danas vrlo popularne MKV video formate visoke rezolucije. Kvalitet signala zagarantovana je HDMI izlazom.

Cena: 190 evra

Kontakt: LG, www.lge.rs

SEZAME, OTVORI SE

Kome treba sef, kada su svi švorc? Okej, ako ste pri parama i želeli biste da ih negde čuvate a pri tom ste gik, predlažemo vam ovaj sef, koji se otvara na džejmsbondovski način. Naime, Voice Recognition Safe prepoznaje govor, pa je dovoljno samo da izgovorite komandu da bi se otvorio. Lopovi će iskoristiti tastaturu...

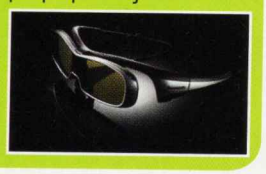
Cena: 30 evra

Kontakt: www.gadgetshop.com

TRODIMENZIONALNE SLIKE

Praćenje filmova u tri dimenzije ulazi polako u naše domove. Za ovakav užitak trebaće vam televizor poput ovog Panasonikovog, 3D sadržaj preko nekog plejera (BluRay) i, naravno, 3D naočare – iste one koje se nose u bioskopu. Panasonic 3D Active Shutter Lens Eyewear TY-EW3D10U 5 jesu naočare koje toplo preporučujemo.

Kontakt: Panasonic, www.panasonic.com



PlayStatio

Kontrolišite teniski reket, luk i stelu, pušku, sablju ili štagod drugo u igri mašući kontrolerom oko sebe

ZA ONE S DOBRIM OCENAMA U ŠKOLI

Samsung B3410W Ch@t

Pred najmasovnijom publikom, onom koja halapljivo konzumira svaku novu tehnologiju, nalazi se izuzetno moderan, lepo upakovan i osvežen model srednje klase. Najnoviji dodatak Samsungovoj paleti touchscreen telefona jeste klizeća QWERTY tastatura, koja se izvlači na levom boku. Odlična je za kucanje dužih tekstova pa je tako idealna za one koji učestvuju u maratonskom SMS dopisivanju. Displej prikazuje do 256k boja istovremeno, u rezoluciji od 240 x 320 piksela na dijagonali od 2,6 inča. Kamera pravi tek prosečne fotografije u masimalnoj rezoluciji od 1.600 x 1.200 piksela. Velika prednost ovog modela jeste podrška za WiFi mreže. Tu su još Bluetooth v2.1 sa A2DP profilom, microUSB port i standardni, 3,5-milimetarski audio-priključaka takođe poseduje dobar i precizan stereo FM RDS prijemnik.

Cena: 150 evra

Kontakt: Roaming Electronics, www.samsungmobile.rs

Facebook je integrisan kroz widget

n Move

Sony je najavio pandan Nintendovom WiiMote kontroleru

PLAYSTATION MOVE EKSKLUZIVE

Ono za šta se nagađalo da se zove Arc u stvari je kontroler koji sadrži tri žiroskopa, kao i senzor Zemljinog magnetnog polja. Težak je 146 grama, a dimenzija su mu 200 mm x 46 mm. Po izgledu, a i funkcionalnosti, najviše podseća na Nintendov Wiimote, s tim što ovaj kontroler ima na vrhu svetlosnu sferu, koju prati PlayStation Eye kamera. Sfera će menjati boje, a na kontroleru su i tasteri i trigeri, tako da se može koristiti nezavisno od Dualaxisa.

Deo opreme čini i tzv. potkontroler, koji ima analogni stik i dikekcione tastere. Težak je 95 grama. Potkontroler će se koristiti za kretanje, dok ćete kontrolerom mahati oko sebe kontrolišući teniski reket, luk i stelu, pušku, sablju ili štagod drugo u igri.

Postojaće različiti paketi, pa ćete tako PlayStation Move moći da nabavite s PlayStation Eye kamerom i početnim igrama za oko 100 dolara. Kontroleri će moći da se kupe i odvojeno, a postojaće i kompletan bundle, koji uključuje PS3 konzolu, Move i Eye. Prodaja PlayStation Movea očekuje se na jesen na ove godine.

Sony već priprema brojne igre ekskluzivno za PlayStation Move, a što se tiče third-party podrške, gotovo da nema izdavača koji nije na spisku. Tako se za Move očekuju naslovi od svih velikih igrača na sceni – Activision, Capcom, Disney, Electronic Arts, Konami, Namco Bandai, SEGA, Square Enix, Tecmo, THQ, Ubisoft, Warner Bros. i ostali. Liči na Nintendo Wii, to je tačno, ali igrači očito žele što više ovakvih igara, i to na PlayStationu, što će im Sony i omogućiti.

Kontakt: PlayStation, www.playstation.com

BEZREPI MIŠONJA ZA IGRAČE

Razer Abyssus

Konačno povoljan Razer miš

Abyssus je jednostavan, ergonomski dizajniran miš s tri tastera i točkićem, prilagođen i levacima i dešnjacima. Ispod jednostavne spoljašnjosti ipak se krije kvalitetan hardver – Abyssus ima Razerov infracrveni 3,5 G senzor rezolucije do 3.500 dpi. Semplovanje i rezoluciju moguće je podesiti mehaničkim prekidačima na donjoj strani miša, pa tako DPI možete postaviti na 450/1.800/.3500 i 125/1.000 herca. Same tipke imaju premaz protiv klizanja i tehnologiju Hyperesponse, koja Abyssusu obezbeđuje savršenu kontrolu.

Ovom mišu ne treba nikakva podloga, pre svega zbog infracrvenog senzora, ali i teflonskih nožica, koje mu omogućavaju idealno snalaženje i na stolu, i na krilu, i na bilo čemu drugom.

Cena 3.999 dinara

Kontakt: Ex Ecentar, www.execentar.com

SLIKANJE SA GPS-OM

Prepoznaje face

Olympus µ-7040

S rezolucijom od 14 megapiksela i do 2 GB interne memorije – novi fotoaparat pravi izuzetne slike i ostavlja vam dovoljno mesta da sačuvate svoja dela. Optički zum objektivi pokrivaju opseg od ultratankog širokougaonog 5x (26–130 mm) i 7x (28–196 mm) do izuzetnog širokougaonog 10x (28–280 mm). Opremljeni ekranom dijagonale tri inča, snimaju video zapise u HD formatu i omogućavaju pregled snimaka na televizoru preko HDMI interfejsa. Zahvaljujući Olympus tehnologiji, ovaj sistem omogućava označavanje i pronalaženje slika prema događaju, osobi, ili lokaciji (pomoću Face Recognition i GPS tehnologije).

Cena: 23.999 dinara, Kontakt: List, www.list.rs

Megaposter u delovima

Pošto ste već počeli da sakatite ScreenFun seckajući Alisu, evo nove prilike da raskupusate svoje omiljene novine. Iseckajte drugi deo megapostera i zalepite ga s prethodnim.

2

Top-lista video igara

Wow, kakvi su hitovi izašli ovog meseca. Srećni vlasnici PS3 konzole neće znati šta pre da igraju jer je s njima u ponudi i fenomenalni God of War 3. Pored igre Final Fantasy XIII, ovog meseca možete zaigrati i PC verziju Assassin's Creeda II, a tu je Just Cause 2, koji nas je sve u redakciji oduševio!

No. Igra	Platforma	Žanr
1. Assassin's Creed 2	**PC, PS3, 360**	**akcija**
2. Just Cause 2	PC, PS3, 360	akcija
3. God of War 3	PS3	akciona avantura
4. Final Fantasy XIII	PS3, 360	akciona avantura
5. Supreme Commander 2	PC, 360	strategija
6. Bioshock 2	PC, PS3, 360	akcija
7. Bad Company 2	PC, PS3, 360	akcija
8. CoD: Modern Warfare 2	PC, PS3, 360	shooter
9. Mass Effect 2	PC, 360	akciona avantura
10. Dragon Age: Origins	PC, PS3, 360	RPG

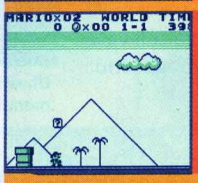
Igre za pusto ostrvo

Koje bi igre Dina Berić ponela sa sobom?

Kidnapovali smo Dinu iz Ledinaca i doveli je pravo u našu redakciju da je priupitamo jesu li joj nedostajale igre tokom Survivora. Sudeći po tome koliko joj se svideo Nintendo Wii, očito je reč o prikrivenom strastvenom igraču.

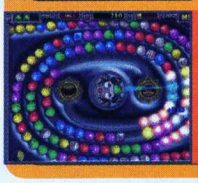
1 Madagascar (PC)

Obožavam ovaj crtać, pa mi se zato veoma svidela igra. Stavila sam lavu cvike za sunce, i sad je baš kul!



2 Super Mario Bros. (Game Boy)

Pa ovo više niko nema, a igra mi se veoma svidela iako je na crno-belom ekranu. Galaxy za Wii? Probaću!



3 Zuma Deluxe (PC)

Ovo sam dobila od kumice, koja je tad imala deset godina, i skroz sam se navukla na igru. Ima nastavak? Jeee!

Surftips

Budite na izvoru informacija

Učestvujte u anketama i osvojte nagrade

Magazin o mobilnim telefonima i IT industriji prerastao je u MobiTech portal! Na bogatom portalu čitaoci će moći da pronađu još više aktuelnih informacija, proširenih testova i uporednih prikaza aparata, obogaćenih dodatnim fotografijama i video snimcima. Pored aktuelnosti, posetioci sajta moći će da prate najnovija dešavanja iz sveta računara, multimedije, foto-opreme i gejminga. MobiTech portal predstavlja tako kompletno IT iskustvo i mesto broj jedan za one koji žele da saznaju sve o mobilnim telefonima.

www.mobitech.rs

Za buduće građevince i arhitekte

Neslavni primeri građevinarstva

Razmišljate da se upišete u građevinsku školu ili na fakultet? Sviđa vam se poziv arhitekte. Na novom portalu Gradnja.rs saznaćete sve o građevinarstvu i arhitekturi. Proverite koji su najnoviji materijali, kako izgledaju novi objekti u Srbiji ili kako da opremite kuću. Jedna od najzanimljivijih sekcija svakako je i Antigradnja, u kojoj su predstavljeni "slavni" primeri nestručnog građevinarstva na našim prostorima, poput smešnih zastakljivanja terasa ili haotične nadogradnje.

www.gradnja.rs

Hard puzzle

Želite da se okušate u najtežoj logičkoj igri svih vremena? Onda je za vas svakako Notpron, koja je zaista vrlo komplikovana. Morate široko razmišljati i obraćati pažnju na najsitnije detalje. Većina se zakuca već na drugom nivou, a, po autorovim rečima, samo je njih osmoro završilo celu igru.

www.notpron.org/notpron/!

Ctrl+Alt+Del

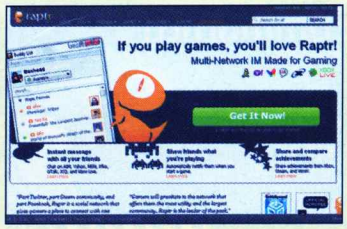
Sigurno znate za ovu skraćenicu na tastaturi, koja poziva Task Manager, a koja je za vreme DOS-a resetovala kompjuter. Sada sajt pod ovim imenom objavljuje odlične crtaće vezane za video igre i kompjutere, a poslednji od njih je sprdnja s igrom Splinte Cell: Conviction . Obavezno pogledajte!

www.ctrlaltdel-online.com

Igrački raj

Želeli biste neku dobru kombinaciju Facebooka, Twittera i Steama u jednom servisu? Raptr je upravo to! Skinite ovo programče, napravite nalog i saznajte šta igraju vaši drugari i kada. Preko ovog programa možete čak i četovati s korisnicima uz Yahoo, ICQ, Gtalk naloge.

www.raptr.com



Wowhead

Ako ste strastveni igrač World of Warcrafta, onda obavezno morate posetiti Wowhead. U pitanju je jedinstvena baza o svim predmetima, vrstama oružja, herojima i instancama u ovoj popularnoj MMO igri. Sve što se na bilo koji način tiče WoW-a naći ćete na ovom sjajnom sajtu.

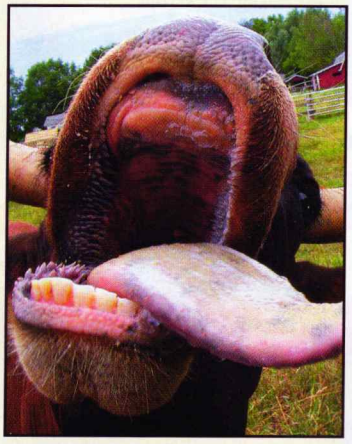
www.wowhead.com

IGRAČKI HOROSKOP

Bik (21. 4 – 20. 5)

Ako vas u društvu zovu stoka, to nije samo zbog horoskopskog znaka već i zato što pasete travu u igrama

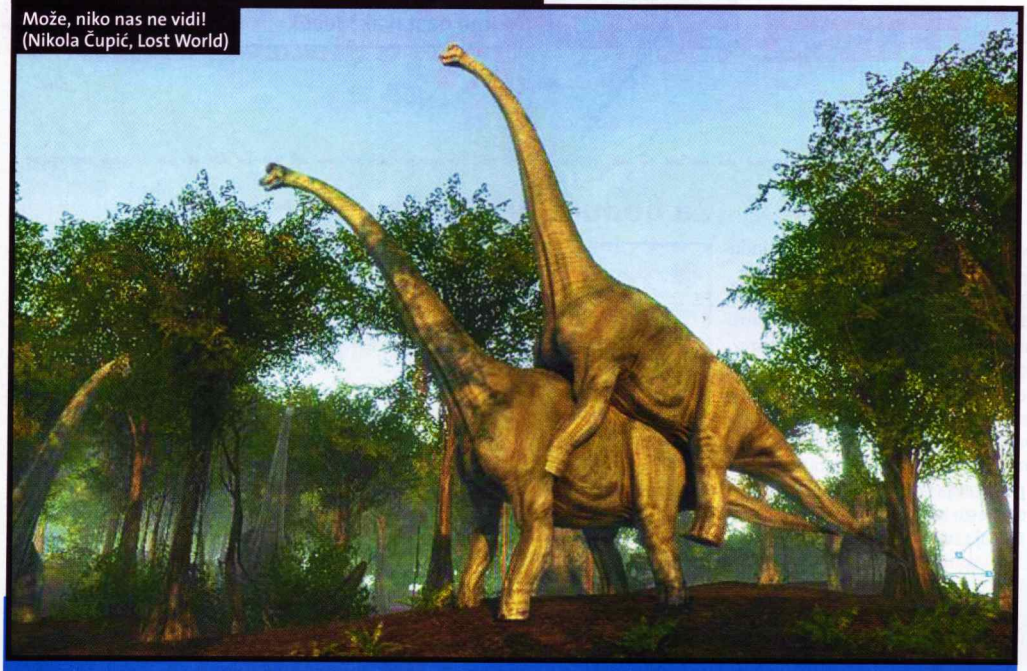
Priznajte! Treću kuću prodali ste s Neptunom da biste kupili novu grafičku karticu, ali ona vam je izgorela jer ste overklokovali do ludila. Sve piše u zvezdama! Slabo se snalazite u novim igrama – isključite crvenu boju! Pazite na zdravlje jer ispaša sveže prolećne trave može naškoditi vašem slabom stomaku. Što se tiče ljubavnog plana, jedna krava vas je zapazila, ali to nije Milka. U pitanju je simentalka koja želi vaše društvo. Odložite džojstike, spremite finu večericu obogaćenu pšenicom i odvedite je u slamu.



Uhvatilo vas je kravlje ludilo, pa ćete morati u mesaru

ScreenFunShot

Može, niko nas ne vidi!
(Nikola Čupić, Lost World)



Zanimljive screenshotove iz igara i komentar pošaljite na e-mail **shot@screenfun.rs**. Screenshotove možete praviti pomoću softvera (npr. SnagIt www.snagit.com ili FRAPS www.fraps.com), tasterom Print Screen (+ Paste u Paintu) ili iz same igre (pogledajte uputstvo). Željno iščekujemo vaše ScreenFunShotove!

SCREENFUN

SCREENFUN No. 60 – 5/10

Osnivač-izdavač: "Teen Media" d.o.o.
Adresa redakcije: Temerinska 102, 21000 Novi Sad
Poštanski fah 269
Tel. 021/489-71-00, Fax: 021/489-71-26
E-mail: screenfun@color.rs

REDAKCIJA
Glavni i odgovorni urednik: Igor Conić (igor.conic@color.rs)

SARADNICI
Mihailo Tešić, Vladislav Herbut,
Stojan Karamatijević, Vladimir i Nikola Dolapčev

GRAFIČKA PRIPREMA
Grafički urednik: Sava Marinčić (sava.marincic@color.rs)
Obrada fotografija: Olgica Grbić (olja.grbic@color.rs)

LEKTURA I KOREKTURA
Aleksandra Andrić (aleksandra.andric@color.rs)

PRETPLATA
polugodišnja 480 din., godišnja 960 din.
Telefon: 021/489-71-34, e-mail: pretplata@color.rs

TEEN MEDIA

Direktor: Tijana Svorcan (tijana.svorcan@color.rs)
Direktor razvoja: Miroslav Vajda (miroslav.vajda@color.rs)
Direktor produkcije: Momir Borocki (momir.borocki@color.rs)
Tehnički direktor: Srđan Plavšić (srdjan.plavsic@color.rs)
Direktor korporativnih komunikacija: Milica Milić (milica.milic@color.rs)
Web urednik: Goran Aničić (goran.anicic@color.rs)

"Teen Media" je članica:

COLOR PRESS GRUPA

ADVERTISING
Advertising direktor grupe: Goran Radulović (goran.radulovic@color.rs)
Advertajzing direktor izdanja: Tijana Svorcan (tijana.svorcan@color.rs)
Marketing asistent: Nataša Tatić Mesaroš (natasa.tatic@color.rs)
Strahinja Antonić, advertajzing menadžer grupe (strahinja.antonic@color.rs)
Snežana Topolić, advertajzing menadžer grupe (snezana.topolic@color.rs)
Dragan Vučević, advertajzing menadžer grupe (dragan.vucevic@color.rs)
Saša Mačešić, advertajzing menadžer grupe (sasa.macesic@color.rs)

Beograd
Adresa marketinga: Dalmatinska 17
Tel. 011/329-21-72, Fax: 011/329-21-72

Novi Sad
Adresa marketinga: Temerinska 102
Tel. 021/489-71-00, Fax: 021/489-71-26

COLOR PRINT

Štampa: "Color Print" d.o.o.
Adresa: Mileve Simić 27, 21000 Novi Sad
Tel./fax: 021/641-73-33; 641-73-35
E-mail: colorprint@color.rs

dp distri press

DISTRIBUCIJA
"DISTRI PRESS" d.o.o.,
Adresa: Dunavska 57, Beograd, Stari grad
Tel./fax: 011/312-9371, 312-9446, 312-9502

CIP – Katalogizacija u publikaciji
Biblioteka Matice srpske, Novi Sad
794:004
BRAVO screen fun / glavni i odgovorni urednik
Igor Conić. – 2005, 1– .
Novi Sad : Teen Media, 2005–. – Ilustr. ; 28 cm
Mesečno. - Od br. 49/2009 varijanta naslova: Screen fun
ISSN 1451-9925
COBISS.SR-ID 202489351

CRNA GORA
Uvoznik i distributer: "Monte Color" d.o.o.
Adresa: Đoka Miraševića 15, Podgorica
Direktor: Milivoje Calić
Tel. 020/206-155, 206-156, 269-029
e mail: montecolor@cg.yu

BOSNA I HERCEGOVINA
Uvoznik i distributer: "Svet Print" d.o.o.
Adresa: Slobodana Jovanovića 28, Banja Luka
Direktor: Ibojka Milošević
Tel./fax: 051/308-343; 308-349
e mail: svetprint@color.co.ba
Predstavništvo i distribucija u Sarajevu: "Svijet Print" d.o.o.,
Senada Poturka Sencija 120, Sarajevo
Tel/fax: 033/768-986
Direktor: Džafer Olević

List je registrovan u Ministarstvu prosvete i kulture Republike Srpske pod brojem: 533 i upisan u Registar javnih glasila pod brojem: 6-01-407-27/06 od 28.12.2006
Nacionalna biblioteka Sarajeva ISSN: 1840-1961

Teen Media d.o.o. i redakcija ScreenFuna ne odgovaraju za sadržaj i istinitost objavljenih reklamnih poruka i preuzetih sadržaja sa pomenutih ili oglašavanih elektronskih lokacija.

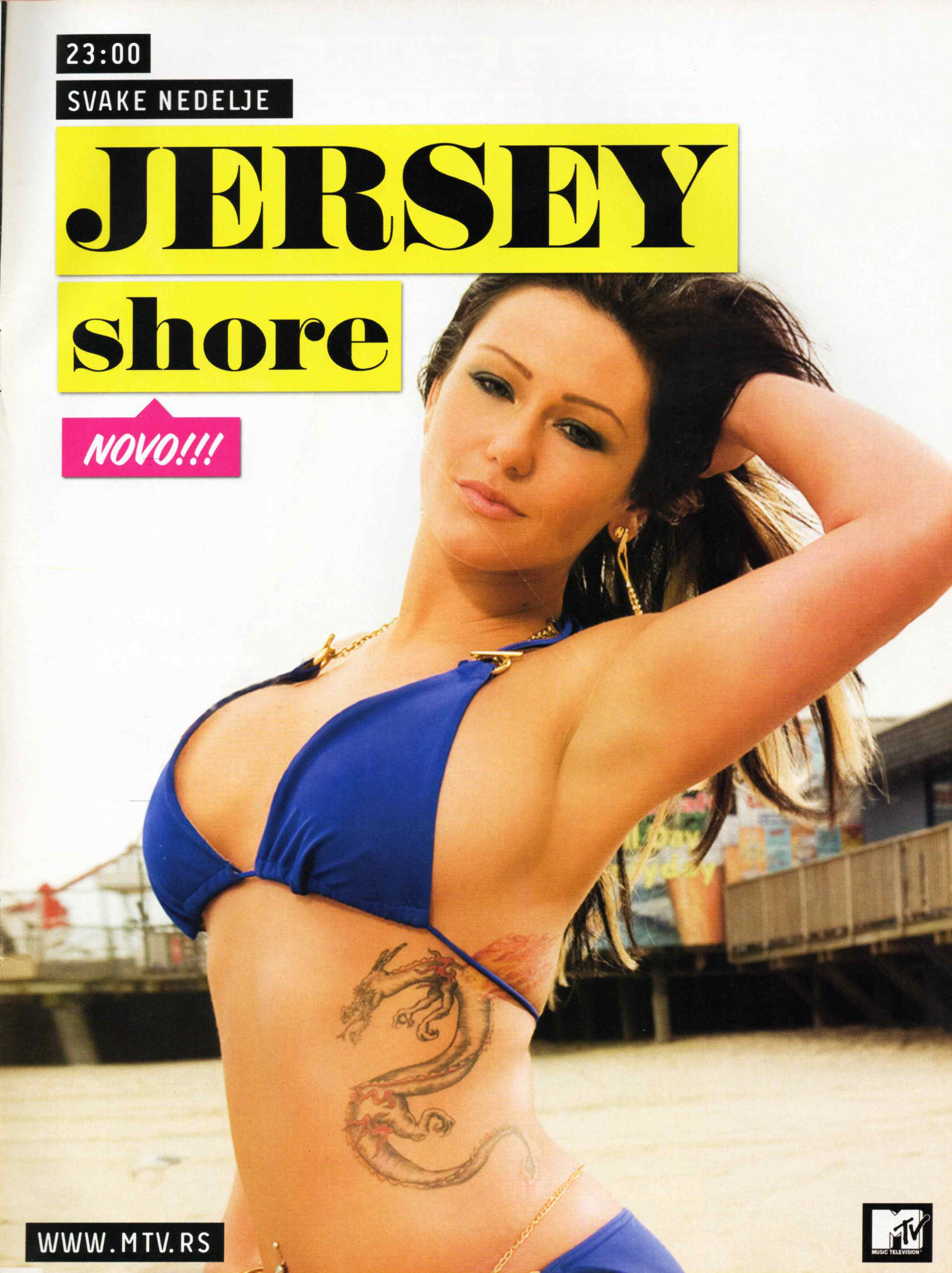
Zabranjeno je reprodukovati i koristiti u komercijalne svrhe štampane sadržaje izdanja ScreenFuna bez pismenog odobrenja izdavača.

Redakcija ScreenFuna nije obavezna da vraća i odgovara na primljene rukopise, fotografije i internet poštu.

COLOR PRESS GRUPA je član:

FIPP
International Federation of the Periodical Press
www.fipp.com

ecotopia


23:00
SVAKE NEDELJE
JERSEY
shore
NOVO!!!
WWW.MTV.RS
MTV
MUSIC TELEVISION

©2010 Square Enix, Inc. All rights reserved. SUPREME COMMANDER is a registered trademark of Square Enix, Inc. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks of Square Enix Holdings Co. Ltd. GAS POWERED GAMES is a registered trademark of Gas Powered Games Corp.

Ovlašćeni distributer COMPUTERLAND Kumodraška 45, 11000 Beograd, 011/309,95,95, www.computerland.rs/games